N°142 Février 2001 LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET

Gen4

PC CD-Rom

www.gen4pc.com

Le magazine + 2 CD-ROM + 1 jeu complet pour 29,50 F seulement

Sur les CD

American McGee's Alice Exclusif!
Colin McRae Rally 2.0 Exclusif!
Diablo II Exclusif!
+ Le jeu Incubation

Nous avons joué à Black & White

6 PAGES DE PREVIEW + LE PORTRAIT DE PETER MOLYNEUX + LA VIDÉO SUR LE CD

American McGee's ALICE AU PAYS DES HORREURS

LES DÉMOS EXCLUSIVES DE
AMERICAN McGEE'S ALICE
COLIN McRAE RALLY 2.0 • DIABLO II

DÉMOS
- LA CHASSE AU TRÉSOR 2001
- SERIOUS SAM
- TIGER WOODS PGA 2001
- MECHWARRIOR IV

VIDÉOS
- WARCRAFT III ONI
- ARABIAN NIGHTS
- BLACK & WHITE

GOODIES
- FONDS D'ÉCRAN
- MP3 DE : DIABLO II, QUAKE III, SACRIFICE...
- TOUT POUR LES SIMS

UN EFFRAYANT JEU DE RÔLE TACTIQUE DANS L'UNIVERS DE BATTLE ISLE

INCUBATION
BATTLE ISLE PHASE 4

L 9338 - 142 - 29,50 F
COMPUTEC MEDIA
COMPUTEC MEDIA FRANCE

L'OR
Ludovico
www.lorealparis.com

Stop aux cheveux qui regraissent trop vite !

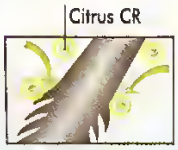
Nouveau

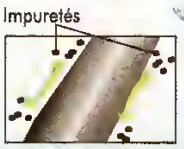
ELSÈVE

[CITRUS.CR]

Gardez plus longtemps la sensation des cheveux fraîchement lavés !

La formule au Citrus CR purifie et lisse la fibre capillaire pour qu'elle accroche moins les impuretés. Les tests* le prouvent : vos cheveux sont plus propres, plus légers, et le restent plus de 48 heures.





L'ORÉAL
PARIS
Parce que je le vaux bien.

*Test d'usage conduit sur 116 personnes

Logiciel disponible EN FRANÇAIS
GOLDEN PALACE
CASINO VIRTUEL
Nos jeux sont parmis les plus réalistes sur Internet!
LES MEILLEURS JEUX
LES MEILLEURES CHANCES
LE MEILLEUR CASINO VIRTUEL!
Est-ce que le casino existe vraiment?
Le casino virtuel Golden Palace possède des licences d'exploitation à Antigua et Barbuda. La technologie, le logiciel ainsi que l'infrastructure utilisés par le casino Golden Palace sont considérés comme étant parmi les plus perfectionnés et les plus performants au monde.
Quelles sont mes chances de gagner?
Le retour sur vos mises sera au moins équivalent à ce que vous pourriez obtenir dans les meilleurs casinos de Las Vegas. Vous pouvez ainsi être sûrs que le pourcentage de retour des mises sera conforme aux règles en vigueur au Nevada.
Mon argent est-il en sécurité?
Pour votre protection, nous garderons un registre de chacune de vos transactions effectuées au casino Golden Palace. Une vérification rétrospective complète est disponible pour chacun des jeux auxquels vous jouez, si vous souhaitez en consulter les fichiers. Ils peuvent être mis à votre disposition. Vous pouvez donc faire toutes vos transactions avec le casino Golden Palace en toute confiance.
www.goldenpalace.com/francais

PLUS ÉPATANT QUE JAMAIS
33 jeux sensationnels

le site de jeux le PLUS POPULAIRE du web!

Logiciel GRATUIT y compris :
le Poker, le Blackjack,
le Kéno, la Roulette...

33 jeux de casino classiques :
Maintenant avec des machines
à sous progressives

Perfectionnez votre stratégie de mise :
GRATUITEMENT

Service à la clientèle 24/7

Transactions en ligne : Le logiciel
vous permet d'effectuer vos
transactions automatiquement

Si renversant... vous vous croirez à Las Vegas!

www.GoldenPalace.com/francais/

MAGAZINE

1 En couverture
American McGee's Alice
Après avoir hanté le pays des horreurs, elle arrive en couv !

10 Le CD-ROM et le DVD-ROM
Pas moins de trois démos exclusives sur nos galettes.

16 Les News
Tellement brûlantes que vous risquez de vous faire mal.

36 Hors-sujet
Gladiator, le Choucas... Bref, de bons DVD et des bonnes BD.

108 Hardware
Graveurs, Bios et processeurs : le guide est enfin là !

154 Courrier des lecteurs
Des lecteurs dans l'arène face à un Teignard en colère.

162 Next
Pour savoir ce que le mois prochain nous réserve...

PREVIEWS

40 Black & White
Les toutes dernières infos sur ce jeu de titans, avant le test.

46 Evil Island
Des guerriers, de la magie, des monstres : et tout ça en 3D !

50 Hostile Waters
Un wargame en temps réel sacrément beau.

52 Warrior Kings
Sièges de châteaux forts et mêlées de chevaliers : miam !

SUJETS

56 Noir sur blanc
Nous avons rencontré le créateur de Black & White.

60 Vies virtuelles
Et si vous ne jouiez pas, que seriez-vous devenu ?

64 Profession graphiste
Focus sur l'un des métiers les plus importants de l'industrie.

TESTS

72 American McGee's Alice
Pour tout savoir sur ce jeu sinistre et magnifique !

82 Giants
Le très attendu jeu d'action de Virgin enfin sur le gril.

90 Mechwarrior IV
Ceux qui aiment les combats d'énormes robots seront ravis !

96 Oni
Action-aventure dans le premier jeu manga sur PC : incroyable ?

100 Necronomicon
Aventures et mystères dans l'univers de Lovecraft. Brrrrr...

102 Dark Conspiracy
Le premier add-on pour Ground Control est une réussite ! Si !

104 Arabian Nights
Tomb Raider au pays des mille et une nuits ? Oui, et c'est français !

106 Hellboy
Le célèbre comics adapté en jeu vidéo. Enfer et damnation !

SOLUCES

126 Tomb Raider V
Pour aider Lara à se sortir de tous les pièges et finir le jeu.

146 Stupid Invaders
Si vous êtes moins stupide qu'eux, vous vous en sortirez.

Édito

Ah, quel beau mois de février. Il fait frais, l'air est pur (à part dans le coin fumeurs de la rédac'), les gens partent aux sports d'hiver (La Rosière, me voilà !), ils sont heureux... Ils taxent aussi de manière complètement absurde les CD-R afin que les majors du disque gagnent encore un peu plus d'argent (les développeurs et éditeurs de jeux vidéo, les plus touchés par le piratage selon les études, n'en recupéreront rien). Ils annoncent que cette taxe n'est qu'un début et que, bientôt, tous les supports réinscriptibes seront touchés (ordinateurs et disques durs compris). Ils permettent également à l'association Familles de France de « donner des conseils de consommation sur les jeux vidéo » (sic !) sur les deux chaînes de télévision du service public. Ah, quel beau mois de février... Vous ne trouvez pas ? Heureusement, voilà une nouvelle qui va remonter le moral de tout le monde. Black & White est sur le point de sortir ! À cette occasion, nous vous avons mijoté une nouvelle preview, que nous espérons être la dernière, mais aussi un portrait, celui de Peter Molyneux, l'homme qui voulait être Dieu (oui, Rémy, je sais, l'expression est de toi). Il nous a ouvert les portes de son cottage en Angleterre et nous n'avons pas osé refuser l'invitation ! Bref, plein de bonnes raisons de s'énerver en ce mois de février mais aussi de se réjouir, c'est la vie, nous n'y pouvons rien (aïe aïe aïe, je n'ai jamais été bon en philo !).

Sébastien Tasserie

Disponi

LA CONFIGURAT

UNIKA

Micro-ordinateurs

100%
A LA
D
TO

Processeur AMD Athlon à 1 Ghz, 128 Mo SDRAM,
DD 40 Go, Carte Graphique ATI Radeon 32 Mo et sortie TV,
Modem 56 K / V 90, Lecteur DVD 12x IDE,
Joystick SideWinder Precision 2,
Clavier Internet & Souris Intelliweb de Microsoft
Enceintes extra plates avec caisson de basse Kinyo.

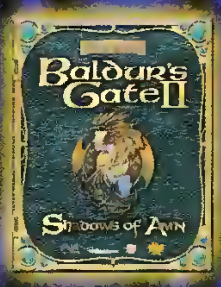
9.990

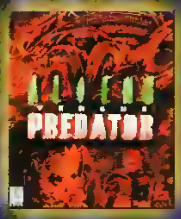
ble chez

Géant

ION MULTIMEDIA

GAMER
PORTEE
E
US





Un Pack de Jeux Vidéo plébiscité par la presse

Kit de Connexion à Internet MS Net,
Livré avec les logiciels Windows Millenium, Works 2000,
Player DVD ATI,
Un Abonnement de 6 mois à Gen 4 PC.

Frs TTC

Gen4 CD n° 142

L'interface

C'est ici le début de toute chose ou, plus modestement (mais doit-on l'être ?), l'écran de présentation du CD. En haut, les cinq menus vous permettent d'accéder aux vidéos, démos jouables (bah, il y a la liste juste à droite du texte mais la loupe n'est pas fournie), bonus (des utilitaires), mag (annexe de la rubrique Hors-sujet) et goodies (des liens menant aux sites des développeurs et éditeurs du moment). Le bandeau de publicité animé vous permet d'accéder directement à l'un des deux sites suivants : Infonie et Wanadoo. À gauche, vous trouvez la liste des démos, vidéos, etc. À droite, un petit clic vous permettra de découvrir plusieurs images du jeu.

RUBRIQUES
Ces boutons vous permettent d'accéder aux rubriques.

SITE GEN4PC
Un lien vers notre site à nous. N'hésitez pas à y faire un tour pour nous faire part de vos commentaires.

INSTALLATION
Ce bouton permet de lancer l'installation de la démo... via l'ouverture d'une fenêtre contenant le fichier à lancer.

Ah, le beau mois de février avec ses lèvres gercées, ses porte-feuilles vidés, ses nuits rallongées, ses températures rabaissées et... je n'ai plus de rimes en é. Bof, pas grave, c'est plus pour les démos que pour les rimes que vous lisez ces pages, donc action !

L'interface des Gen4 CD utilise deux formats : le Flash et les navigateurs Internet (Netscape ou Internet Explorer), et est encore (comme le mois dernier) optimisé pour les affichages 800 x 600. Rien ne vous empêche toutefois de le parcourir avec un affichage 1 024 x 768, comme quoi la vie est belle ! Sinon, toujours pas de quoi s'énerver, il suffit de cliquer sur « GEN4PC 142.EXE ». Après une page d'intro, vous arrivez sur les menus qui vous permettront de naviguer rapidement dans les rubriques de notre CD.

Ça ne marche pas ?

Les CD-ROM et DVD-ROM *Gen4 PC* ont été contrôlés avec un programme antivirus récent. Aucun virus connu n'a été détecté. Bien que les programmes fournis soient testés sur plusieurs configurations standard, AUCUNE GARANTIE ne peut être apportée contre un dysfonctionnement éventuel, un bug, un quelconque dommage matériel, une perte de données ou une perte d'exploitation qui pourrait survenir. Pendant 30 jours, nous nous engageons à remplacer tout CD ou DVD physiquement endommagé. Cet engagement n'est applicable qu'en cas de défaut physique sur le CD ou le DVD. Pour pratiquer à l'échange du CD ou du DVD défectueux, renvoyez-le à l'adresse suivante : Computec-Media France Service CD-DVD, 261, rue de Montreuil, Im. Le Méliès, 93556 Montreuil Cedex, en n'oubliant pas de mentionner votre adresse.

Lorsque vous cliquez sur le bouton « Installation », cela ouvre à l'écran une fenêtre avec la liste des fichiers, dont celui de lancement de l'installation de la démo (cf. encadré « L'interface »).

Si vous n'avez pas installé sur votre disque dur certains outils/applications indispensables (Winzip, Media Player, DirectX), nous vous conseillons de commencer par la rubrique Bonus pour compléter ces lacunes. Dernier rappel pour les nouveaux venus, les démos sont toutes jouables et permettent donc de découvrir un petit morceau des jeux, tandis que les vidéos, par définition, sont des présentations non interactives, des genres de bandes-annonces en quelque sorte.

Période d'hibernation

Après le gros rush de Noël, développeurs et éditeurs se reposent un peu. On reprend donc un rythme normal avec cependant quelques exclusivités sympa. D'abord, l'excellente simulation de Codemasters : Colin McRae Rally 2.0. Ce n'est certes pas une révolution graphique mais en terme de réalisme du modèle de conduite, difficile de trouver mieux. Vient

M6 game, le site de jeux qui laisse des marques.

Jeux en réseau : Gratuit* : plus de 50 titres

Jeux en solo : Shoot-them-up, réflexion, plate-forme...

Downloads : Démos, patchs, add-ons...

Shopping : Softwares et accessoires PC - Mac, consoles, DVD...

Magazine : Tests, astuces, solutions, reportages, vidéos, événements, forums...

m6game.fr, portail jeux de M6net. Fournisseur d'accès gratuit* à tout ce qu'on aime.
www.m6game.fr

COLIN McRAE RALLY 2.0 On l'a attendu longtemps mais la meilleure des simulations de rallye est enfin là, vous ne serez pas déçus : deux modes, de nombreux véhicules et des circuits à n'en plus finir...

Jeu complet

INCUBATION (Ubi Soft)

Alors là, on vous a dégoté une bombe qui reste indémodable : Incubation. Il s'agit d'un jeu de combat tactique se déroulant dans l'univers de Battle Isle. Le principe est celui de Gorky 17, X-Com ou Jagged Alliance : vous menez un commando sur un champ de bataille. Il vous faut gérer au tour par tour vos déplacements et vos attaques en fonction de points d'action. Malgré l'univers science-fiction, tout est réaliste : munitions, portée des armes, puissance de pénétration, surchauffe, précision... Autant de paramètres essentiels qui varieront selon les gains d'expérience de vos hommes. Le moteur entièrement en 3D n'a pas trop mal vieilli et la durée de vie devrait vous scotcher un moment devant votre PC.

ensuite American McGee's Alice. Electronic Arts fait une incursion plutôt réussie dans la plate-forme avec un univers glauque et dérangeant sublimé par le moteur de Quake III. Enfin, Diablo II (prière de laissez vos sarcasmes au vestiaire) permettra aux joueurs revenus de Patagonie orientale de s'essayer à ce mythique jeu d'action-RPG, en attendant que Blizzard sorte l'add-on.

On reste dans les grosses démos avec les robots géants de Mechwarrior IV. Graphismes améliorés, prise en main simplifiée, Microsoft frappe fort. Cela dit, si vous préférez du shoot bien basique et bien bourrin à la mode de chez Doom, Serious Sam (Take 2) est fait pour vous.

Restons zen

Histoire de se calmer un peu, E.A. Sport vous propose sa nouvelle édition de Tiger Woods PGA, la 2001 qui vous permettra une fois de plus d'affronter le meilleur joueur de golf. Saviez-vous d'ailleurs que ce petit génie vient de signer le plus gros contrat de sport jamais établi ? Si vous aussi vous souhaitez devenir riche (le million, le million !), c'est vers Cryonetworks et sa Chasse au trésor qu'il faudra se tourner. Faites chauffer les neurones.

Comme d'habitude, vous aurez droit en guise de dessert à des vidéos : celle d'Arabian Nights en test ce mois-ci, d'Oni qui, comme vous pourrez le constater, dépote pas mal côté baston, du très attendu Warcraft III et surtout, de Black & White (je suis obligé de le dire doucement, sinon, Rémy et Thomas vont encore en parler des heures) qui, promis, sera testé le mois prochain (NDLR : cette promesse est celle de Fred, merci de n'en vouloir qu'à lui en cas de nouveau retard). ■

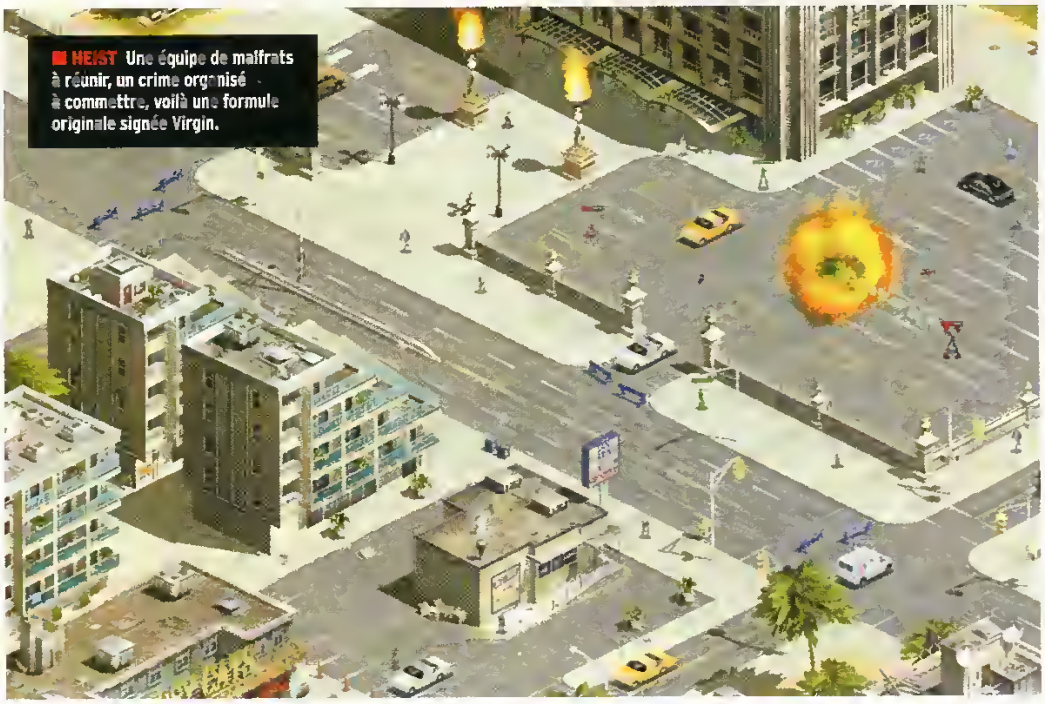
GEN4 CD

Démos jouables
- Colin McRae Rally 2.0 (exclu)
- American McGee's Alice (exclu)
- Diablo II (exclu)
- Mechwarrior IV
- Serious Sam
- Tiger Wood PGA 2001
- La Chasse au trésor 2001

Vidéos
- Arabian Nights
- Black & White
- Oni
- Warcraft III

Goodies
- Fonds d'écran
- Musiques MP3 de Sacrifice
- Les Sims

Utilitaires
- Windows Media Player 7
- Winzip 8.0
- Acrobat Reader 4.05
- Drivers cartes vidéo



HEIST Une équipe de malfrats à réunir, un crime organisé à commettre, voilà une formule originale signée Virgin.

NOUVELLE CHAÎNE JEUX VIDÉO :
700 000 MEMBRES À DÉCOUPER
• Jeux en réseau sur les serveurs les plus rapides • Dernières nouveautés PC et consoles • Tests et previews des prochains hits • Téléchargement des dernières démos vidéo en streaming • Cheatz, le moteur de recherche de trucs et astuces • Forums dédiés aux jeux vidéo • Interviews, chats et dossiers événements. Rejoignez MultiMania, le premier portail multi-thématiques.
MultiMania
www.multimania.fr
BIENVENUE À TOUS LES POINTS DE VUE

Gen4 DVD n° 142

Pour ce DVD numéro 3, nous nous sommes organisés : vous y retrouverez absolument tout ce qu'il y a sur le CD, plus de nombreux bonus, à commencer par les vidéos haute qualité. L'actualité risquant d'être un peu calme dans les mois à venir, nous forcerons la dose en reportages.

Le fonctionnement du DVD n'a pas changé. En double-cliquant sur « Gen4PCDVD142.exe », vous accéderez aux démos, goodies et vidéos classiques. Question exclusivités, vous retrouverez ce mois-ci l'excellente simulation Colin McRae Rally 2.0, l'ambiance dérangeante d'American McGee's Alice et le légendaire Diablo II.

Pour le reste, vous aurez droit à des démos au goût très « revival ». Mechwarrior IV (la méga démo avec voix françaises et missions supplémentaires) file un coup de jeune à la célèbre saga des robots géants. En bon descendant de X-Wing (voire Inferno pour les plus anciens), Starshatter vous proposera de majestueuses batailles spatiales. Serious Sam nous fait un retour aux sources du shoot 3D avec une action survoltée à la Doom.

MECHWARRIOR IV Une superbe simulation qui parvient à s'ouvrir au grand public en simplifiant grandement son interface. Que du bon !

Tiger Woods PGA 2001 et Links LS 2001 réactualisent les données du monde du golf pour le plus grand plaisir des fans. Kingdom Under Fire (attention, il n'apparaît pas sur l'interface !) fera vibrer les nostalgiques de Warcraft II, alors qu'America devrait retenir l'attention des amateurs d'Age of Kings. Pour ce qui est de l'originalité, c'est du côté de Heist et ses tueurs, ou la Chasse au trésor 2001 qu'il faudra chercher. Les vidéos sont, comme d'habitude, nombreuses. Arabian Nights, Warcraft III, Oni, l'hallucinant Black & White, Commandos 2 et une interview du chef de projet du dernier Tomb Raider qui a vraiment joué franc jeu. Enfin, les cinéphiles trouveront aussi quelques bandes-annonces de films sortant sur DVD d'ici peu. ■

- Frédéric Dufresne

GEN4 DVD

Démos
- Colin McRae Rally 2.0
- American McGee's Alice (exclu)
- Diablo II (exclu)
- Mechwarrior IV
- Serious Sam
- Tiger Wood PGA 2001
- Links LS 2001
- La Chasse au trésor 2001
- America
- Starshatter 2.0
- Heist
- Kingdom Under Fire

Vidéos
- Arabian Nights
- Black & White
- American McGee's Alice
- Oni
- Warcraft III
- Commandos 2
- Tomb Raider - Interview
- Trailer *Crying Freeman*
- Trailer *Magnolia*
- Trailer *Hurrican Carter*
- Trailer *Bad Boyz*

Goodies
- Fonds d'écran
- Musiques MP3 de Sacrifice, Longest Journey, Red Alert 2, Quake III, Diablo II
- Les Sims - skins

Utilitaires
- Windows Media Player 7
- Winzip 8.0
- Acrobat Reader 4.05
- Drivers cartes vidéo, audio, joystick, souris, zip Iomega

SERIOUS SAM Un shoot 3D à ne pas prendre au sérieux justement : ennemis bizarres, action effrénée, bref tout pour s'éclater.

Vos jeux n'ont jamais été aussi beaux et rapides !

Cartes graphiques ATI RADEON™

- Moteur géométrique "Transform & Lighting" de dernière génération
- Implémentation très avancée des nouvelles fonctions DirectX™ 8
- Lecture DVD 100% matérielle
- Versions 32 Mo et 64 Mo en bus AGP 4X/2X

Le meilleur de la technologie par le N°1 mondial de la carte graphique

Radeon!

64 Mo DDR
Sortie TV
Acquisition vidéo

www.ati.com

Vol de voiture

Les droits de la Michelin Race of Champions changent de mains.

Si vous aimez les jeux de caisses, le nom de Rally Masters vous rappellera les longues heures passées à suer sur l'excellente simulation de rallye d'Infogrames. Ce n'est pourtant pas monsieur Presents (Bruno Bonnel de son prénom) qui se chargera de nous produire une suite. La licence de la Michelin Race of Champions - Rally Masters (oui, c'est le nom complet et je vous dis pas le boulot pour l'inscrire sur la coupe) a été récupérée par Activision. Leur simulation éponyme, prévue pour 2002, devrait donc inclure 42 pilotes, 21 voitures officielles ainsi que cinq environnements et sera la première d'une longue série. ■

© Hoglund/Scanpix Sports/SIPA

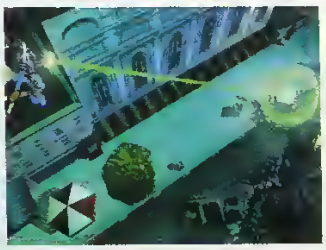
■ CLIN D'ŒIL Le nom de Freedom Force n'est pas inconnu, il s'agit à l'origine d'ennemis des X-men.

Mon PC, ce héros

Montez votre propre groupe de super-héros et faites régner la loi.

© Lito/SIPA

New York, 1962. La pègre et les malfrats en tous genres rongent doucement la ville. Qui sauvera la veuve, l'orphelin et la petite chatte Nouba coincée dans l'arbre ? Vous et votre bande de fétichistes du spandex bien sûr ! Dans la foulée des adaptations cinématographiques (X-Men, Spiderman) **Irrational Games** s'attaque au mythe du super-héros avec **Freedom Force**. Plutôt que de produire un vulgaire jeu de baston, les créateurs de System Shock 2 (une sacrée référence tout de même) ont opté pour un jeu de rôle tactique dans lequel vous amènerez votre propre équipe à combattre les super-vilains du coin (modes Solo et Multijoueur). Vous pourrez customiser les pouvoirs de 25 personnages afin de réussir la trentaine de missions se déroulant dans différents quartiers, entièrement destructibles, de Big Apple. L'architecture ouverte permettra aux fans de créer de nouveaux pouvoirs, des personnages originaux et des scénarios inédits. L'attente jusqu'à Noël prochain s'annonce longue. ■



■ ET QUI REMBOURSERA ? Vous pouvez soulever des voitures et raser des maisons.

Salut, TVA bien ?

Une taxe qui fait mal par où elle passe.

Et hop, à l'heure où vous lirez ces lignes, le prix des CD data devrait avoir augmenté, passant sans doute de 3 francs (environ) à 5,10 francs ! Oui, ça fait mal, mais ne pleurez pas, ce sont les moins touchés : les CD audio et Minidisc augmentent de 3,70 francs, les DVD data de 10,42 francs, et les DVD vidéo de 24,75 francs ! L'idée n'est pas mauvaise : permettre aux artistes d'être dédommagés des copies de leurs œuvres... Mais ce n'est pas si simple : si tous les types de supports sont taxés, les bénéficiaires de cette « redevance » seront les ayants droit des industries vidéo et audio. Et les concepteurs de jeux ? Ah bah non, vous savez, ces gens ne sont pas victimes du piratage. On se demande ce qui a bien pu les pousser à déposer un recours à l'encontre de ce prélèvement devant le conseil d'État... Histoire de mettre votre grain de sel, voici une pétition à signer : www.chez.com/atcd. ■

Chaud et Froid

Pas d'annonce fracassante dans le monde du jeu mais tous les constructeurs ont été surpris de la soudaine fermeture de 3dfx qui occupait encore une place importante sur le marché

100°C BRÛLANT

■ **Adieu 3dfx**
Le célèbre constructeur de cartes graphiques accélératrices, qui avait révolutionné le jeu sur PC vient de fermer ses portes. La quasi-totalité de ses brevets technologiques, et certainement quelques ingénieurs, ont été récupérés par... nVidia, son rival principal. Voilà qui n'est pas bon pour la concurrence.

CHAUD

■ **À deux, c'est mieux**
Ritual Entertainment (Heavy Metal FAKK 2) annonce sa scission en deux entités : d'une part Ritual, qui se concentrera probablement sur le développement de Sin 2, d'autre part Mumbo Jumbo, qui réalisera Myth III et Age of Wonder II.

FROID

■ **Tapage nocturne**
Nocturne, narrant les aventures des agents très spéciaux de la Spookhouse, bénéficiera, à compter de février 2001, d'une série télé. Aux commandes, on retrouve Brent Friedman (*Dark Skies*) et Steve De Jarnett (*Urgences*).

0°C GLACÉ

■ **Counter mais pas Strike**
Barking Dogs (Homeworld : Cataclysm), qui avait assisté Gooseman sur le développement de Counter-Strike bêta 5.0, prépare son propre shoot Multijoueur en équipe Global Operation.

Crime organisé

Et si monsieur Phelps avait rejoint le côté obscur ?

■ **VISITE GUIDÉE** Heist utilise la 3D isométrique. Pas très impressionnant...

Ce postulat pourrait servir de départ au nouveau jeu de Virgin, **Heist**. En effet, vous y incarnerez un génie du crime chargé de réunir des professionnels afin de remplir des contrats (assassinat, enlèvement, braquage, terrorisme, etc.). Il faudra soigneusement planifier les missions et savoir faire preuve de discrétion afin d'éviter d'attirer l'attention des forces de l'ordre. Tout reposera sur une utilisation judicieuse des compétences de vos hommes. Ces derniers vont du pirate informatique au vétéran du Vietnam, en passant par le pyromane. Limite glauque tout de même. Espérons que Virgin ne franchira pas les limites du bon goût. Côté technique, nous aurons droit à une représentation en 3D isométrique qui, malgré son côté rétro, s'avère détaillée. Relaxe en mars. ■

Touché par la grâce de Dieu

Dites, vous reprendrez bien un petit Diablo, une fois ?

Ça tombe bien car le studio belge **Larian** nous prépare actuellement **Divinity, Sword of Lies**, un jeu de rôle action heroic-fantasy en 3D isométrique qui s'inspire fortement du hit de Blizzard. Dans la peau d'un apprenti, vous tenterez de déjouer les machinations machiavéliques d'un mystérieux ennemi tentant d'instaurer le chaos entre les différentes espèces présentes (elfes, humains, nains, et orcs). Vous aurez le choix entre quatre classes qui vous ouvrent quelque 32 compétences radicalement différentes : alchimie, corps empoisonné, malédiction, métamorphose, possession des morts, crochetage de serrures ou encore négociation. Monstres et armes seront évidemment de la partie, ainsi que de nombreux personnages non joueurs (pour les quêtes ou les indices). Prévu sous peu (paraît-il). ■

■ **VOYAGE, VOYAGE** Les lieux à visiter s'annoncent plus nombreux et plus variés que dans Diablo.

Point de vue

Rémy Goavec
Rédacteur

Vous connaissez peut-être une émission de télé diffusée sur les deux chaînes du service public qui s'appelle Consomag ? Produite par l'INC, l'Institut national de la consommation, elle est censée mettre en garde les consommateurs - vous et moi, donc - contre les éventuels abus des commerçants, services ou administrations, et de les informer sur les moyens de s'en défendre. Noble mission. Sauf que le samedi 6 janvier, elle s'intéressait aux jeux vidéo.

Est-ce bien le rôle de l'INC et du service public que de laisser ainsi les clefs à un groupe politisé ?

A priori, rien à dire, mis à part que l'émission était apparemment entièrement réalisée par.. Familles de France, association tristement célèbre, et dont le seul programme en la matière se rapproche de la censure. Est-ce bien le rôle de l'INC et du service public que de laisser ainsi les clés à un groupe politisé (en première ligne contre le PACS et pour l'interdiction de Baise-moi, par exemple), qui balance les pires clichés sur les jeux (machistes, racistes, violents, etc.) sous couvert de l'objectivité de l'INC ? D'autant que la conclusion évidente de l'émission était que la seule défense des parents était de.. contacter Familles de France ■

RCS Microsoft. B 327 733 354 RC Evry

Vos ennemis vont détester la précision de nos nouveaux joystick

SIDEWINDER

Microsoft

■ NON, CE N'EST PAS RYNN ! Les aventures de Ozzy's Black Skies se vivront à dos de dragon.

Tout comme David

Ozzy Osbourne parraine un jeu vidéo.

A l'origine était Savage Skies, un jeu d'action dans la veine de Draken, permettant au joueur de chevaucher des dragons. De l'aveu même des créateurs (IRock), l'univers fantasmagorique dans lequel on évoluait était inspiré des délirants opéras-rock du célèbre Ozzy Osbourne (Black Sabbath, ça vous dit quelque chose ?). Ayant eu vent, par les très pénétrables voies du marketing sans doute, de l'histoire et emballée par le projet, la star se décida, tout comme l'avait fait David Bowie pour Nomad Soul, à écrire des musiques originales. Renommé Ozzy's Black Skies, le jeu lui accordera même un rôle actif par le biais d'un avatar virtuel. Au-delà du coup de cuh, il faut reconnaître que ce produit s'annonce assez sympathique avec un moteur 3D des plus réussis. Dévoilage prévu d'ici fin 2001. ■

De l'or pour les braves

Cryo ouvre la saison de chasse au grisbi.

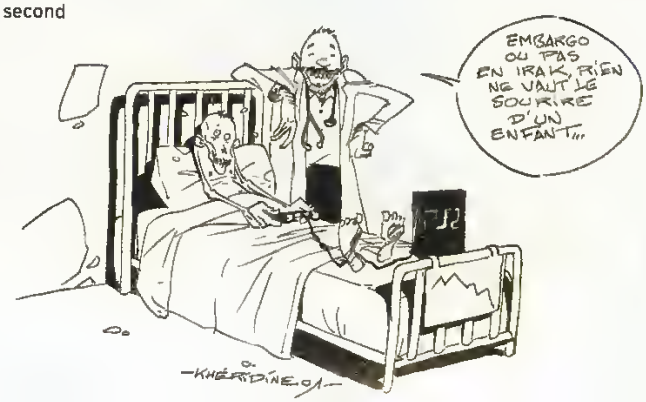
■ QUAND ON ARRIVE EN VILLE... Vous visiterez des lieux variés de par le monde, à la représentation 3D un peu simpliste, mais fourmillant de détails.

L'éditeur français semble décidé à martyriser nos pauvres neurones atrophiés. Après Fog (qui a du mal à décoller), Cryo nous propose un second jeu d'enquête : **La Chasse au trésor 2001, le Masque de Nefer.** J'en vois quelques-uns qui s'imaginent déjà plein de petits Sylvain Augier pixellisés crapahutant aux quatre coins de leur écran. Pas de panique, il n'y a aucun lien avec l'émission télé. Il s'agira ici de résoudre des énigmes gravitant autour d'un mystérieux diamant noir, de parchemins datant de l'Égypte ancienne et d'un masque mortuaire (qui a dit Nefer ?). Le jeu, exclusivement on-line, vous baladera partout sur le globe afin de récolter un maximum d'indices. Là où cela devient original, c'est que non seulement vous jouerez contre des joueurs étrangers (le produit étant lancé simultanément dans plusieurs pays) mais en plus, il n'y aura qu'un seul gagnant qui touchera un million de dollars. Ça motive ! ■

Le FBI psychote

Le vilain Saddam fait pleurer des milliers d'enfants.

Alors que la **PS2** était mise en vente aux États-Unis, le FBI découvrait que 4 000 modèles étaient détournés vers l'Irak, contribuant, selon le quotidien on-line *Worldnetdaily* ayant révélé l'affaire, à la pénurie de **PS2** qui a déçu des milliers de petits n'Américains (véridique). Plus sérieusement (si l'on ose dire), le FBI redoute que l'assemblage de certains composants de la console Sony ne permettent de construire un super ordinateur capable d'exécuter des calculs balistiques, voire des armes nucléaires ! Soit l'équipe marketing de Sony est vraiment très forte (autant que celle d'Apple qui nous avait fait le coup avec les G4), soit le FBI fait subir un programme de protection des témoins à ses neurones. Je suis certain que Saddam attend avec impatience la X-box ! ■



sports.com

Statistiques
Interviews
Analyses
Résultats
Calendrier
Directs

Natation
Equitation
Judo
Volleyball
Ski
Football
Rugby
Tennis
Voile
Handball
Basket

Préparez-vous à suivre les 6 nations en direct et en continu sur Internet

Avec Sports.com, site Internet d'actualité sportive, vivez le tournoi des 6 nations en temps réel. Accédez à l'intégralité des résultats, aux dernières statistiques et aux premières analyses. Sur www.sports.com/fr, c'est l'exploit et l'émotion en direct, d'un simple clic.

Retrouver également toute l'actualité du sport sur le 36 15 sports.com

www.sports.com/fr - Tous les sports en direct

Déclassé X

Microsoft dévoile enfin le design de sa console.

Bon, on savait déjà que le Billou se préparait une nouvelle source de revenus afin de pallier la baisse des actions **Microsoft**. On savait aussi que la console en question, la **X-box**, s'annonçait assez monstrueuse avec son processeur Intel à 773 MHz, ses 64 Mo de RAM et surtout, son processeur graphique nVidia lui permettant de gérer quelque 125 millions de polygones par seconde, le tout, en théorie, pour moins de 2 000 francs (Kafka au secours, je me métamorphose en spot de pub !). On sait maintenant de quoi aura l'air la bête et très franchement, le design est plutôt réussi, largement plus que celui de la PS2, dont on nous rebat les oreilles. Côté jeu, le géant américain a su rallier quasiment tous les développeurs, qu'il s'agisse de compatriotes, d'Européens ou de Japonais (essentiel !), et les jeux ne devraient pas manquer à la sortie, de L'Odyssée d'Abe à Halo. Vu la facilité de conversion entre PC et X-box, cela ne peut que nous réjouir. ■

■ **GROS BÉBÉ** Ne vous tiez pas aux apparences, la X-box aura des dimensions assez impressionnantes.

■ **MALICE** La X-box ne se contente pas d'adaptations ou de suites, elle bénéficiera de produits originaux, tel ce jeu de plates-formes.

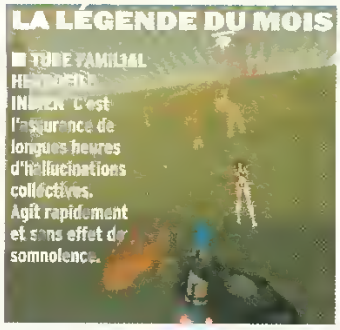
Qui n'a pas sa portée d'Aliens ?

Les extraterrestres de Brat Design font rien qu'à nous envahir.

■ **QUESTION DE POINT DE VUE** À l'instar de Battlezone et d'Urban Assault, il sera possible de piloter les unités.

Alors que l'humanité s'est lancée dans la colonisation spatiale, l'un de ses avant-postes dans le système de Besalius se fait violemment agresser par des aliens nommés les **Breed** (c'est aussi le nom du jeu). L'ensemble des forces armées terriennes se mobilise et, au coût de lourdes pertes, parvient à repousser l'envahisseur. Lorsque l'USC Darwin, unique bâtiment de guerre rescapé, revient sur Terre, c'est pour découvrir que les Breed sont en passe de s'approprier notre planète bleue. Pour son premier jeu, le tout jeune studio **Brat Design** s'attaque au genre sur-représenté de la stratégie temps réel. Doté d'un moteur franchement impressionnant, leur bébé permettra de mener au combat des tanks et des soldats, mais aussi des vaisseaux, les affrontements se déroulant à la fois au sol et dans l'espace. L'invasion aura lieu fin 2001. ■

SANS COMMENTAIRE...



LA LÉGENDE DU MOIS

■ **TUBE FAMILIAL HEUROFILE INDIEN** C'est l'assurance de longues heures d'hallucinations collectives. Agit rapidement et sans effet de somnolence.

Bravo ! Du rouge à lèvres à base de vache folle aux drogues en tout genre, vous n'avez pas manqué d'inspiration. Le choix a été difficile mais bravo à Clément Mallard (63). Pour le mois prochain, envoyez vos légendes :

■ par e-mail : teignard@computec-media.fr

■ par courrier à : Computec-Media France - 261, rue de Paris - Im. Le Méliès- 93556 Montreuil Cedex ■

LE MOIS PROCHAIN

■ American McGee's Alice

PAR LE FER

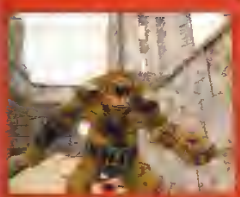
LA CHAIR SERA TRANCHEE

"Beau, fort et violent..."
Gamespot

"Du grand spectacle..."
Joystick

SORTIE : FÉVRIER 2001

SEVERANCE
BLADE OF DARKNESS



4 personnages. Plus d'une centaine d'armes. Une aventure fantastique, sanguinaire & mortelle.

www.codemasters.com

Il est tout vert, c'est un orc et on l'appelle Shreck. Il vivait en toute quiétude dans son marais jusqu'à ce que débarquent des personnages de conte. Ces derniers fuient un méchant prince qui fait enfermer tous leurs semblables au Pin Tchic aux Sept Nains. Afin de retrouver sa tranquillité, notre brave gars s'en va en guerre contre le tyran. Le scénario délirant sert de prétexte au prochain film en images de synthèse des studios Dreamworks (Jeux de Spielberg). Shreck. C'est techniquement très impressionnant et cela s'annonce surtout par l'enfermement d'Ile (avec les voix de Mike Meiers, Eddy Murphy et Cameron Diaz). Quel rapport avec la choucroute garnie du nan, c'est vous qui voulez ? Eh bien l'éditeur Simon & Schuster a acquis les droits d'exploitation de la bête pour les cinq ans à venir et nous proposera donc quelques jeux inspirés du long métrage. ■

■ UN AVANT-GOÛT Si vous êtes bilingue, n'hésitez pas à faire un tour sur www.shrek.com car le trailer est hilarant.

Héros malgré lui

Dreamworks nous envoie un émissaire.

À toute vapeur

Quand le Steampunk rencontre la Formule 1.

■ DUI VEUT DU DESSERT ? Les circuits reliant des îles flottantes devraient proposer d'impressionnants dénivelés.

Certes, le concept peut sembler bizarre mais c'est bien celui de **Crazy Car Championship** (rien à voir avec l'antique série de Titus). L'équipe de **Synaptic Soup**, composée d'anciens de Bullfrog et du jeu Evolva, définit ce projet comme un croisement entre Jules Vernes, Flash Gordon et Cannonball (demain, on arrête le régime à base de champignons). Concrètement, vous piloterez des véhicules à vapeur étranges que vous construirez vous-même et participerez à des courses survoltées sur des circuits reliant des îles volantes. Avec son puissant moteur 3D, son univers original, ses 18 bonus et son mode Multijoueur multiplates-formes (joueurs PC contre joueurs console), Crazy Car Championship pourrait bien parvenir à enfin surclasser l'indémodable Dethkarz. ■

Une puce à l'œil

Les avancées de la science pourraient créer de véritables cyborgs.

Nos fidèles lecteurs se souviendront peut-être du professeur Warwick, ce savant un peu fou qui s'était fait implanter une puce sous la peau, afin de commander directement la porte de son bureau, son ordinateur, etc. Il pousse cette fois-ci l'expérience plus loin en implantant une puce à son épouse afin de tenter de s'interfacer... On n'a pas tellement envie de connaître tous les détails. Plus immédiatement utile, une équipe de chercheurs de l'université de Louvain, en Belgique, est parvenue à rendre partiellement la vue à une femme frappée de cécité depuis quarante ans en lui implantant un micro-ordinateur relié à des capteurs placés sur les yeux. La patiente ne voit pour l'instant que des formes imprécises, et le système ne fonctionnerait pas sur un aveugle de naissance, le système fonctionnant sur les souvenirs visuels du cerveau. On ignore pour l'instant le nom de la patiente. Jamie, peut-être ? ■

La WebCam pour tout ce que votre PC n'a jamais pu vous montrer !

Voici la WebCam Go Plus.

Partout avec vous et prête à capter tout ce qui vous entoure, elle vous fait profiter de la meilleure qualité optique avec la possibilité d'associer un commentaire vocal pour donner vie à toutes vos images, photos ou films. 8 MB vous permettent de stocker 150 images en mémoire. Faites connaissance avec elle sur www.europe.creative.com

CREATIVE

Live the experience

WWW.EUROPE.CREATIVE.COM

■ VU AU CINÉMA L'ambiance graphique et l'interface rappelleront des films comme *American Graffiti* ou *Grease*.

Réseau automobile

Le prochain Need for Speed sera on-line ou ne sera pas.

■ NON, YÉ NÉ PAS CHANCHÉ Le moteur 3D donne un résultat très proche de celui de Porsche Unleashed.

Contrairement à certains de leurs collaborateurs, les concepteurs de la série Need For Speed ont ouvert le dictionnaire pour comprendre le sens du mot « changement ». Aussi, après les Porsche, ils s'attaquent aujourd'hui aux légendaires modèles des années 30 à 70 (Pontiac Firebird, Chevrolet Chevelle, etc.) avec **Motor City Online**. L'originalité du jeu réside dans la possibilité de customiser vos véhicules à coups de moteur surgonflé, de jantes dorées, de peinture stylisée et de queues de castors morts accrochées au rétro. Mais n'espérez pas jouer à la Barbie-Ripolin gratuitement, maquiller vos caisses coûte cher et il va falloir accumuler les victoires pour toucher des primes. Uniquement jouable on-line, Motor City proposera une multitude de modes (Arcade, Simulation, Course, Cascade ou Dragster) et des graphismes franchement superbes. Malheureusement, aucune ligne d'arrivée n'est en vue. ■

LE CHIFFRE DU MOIS

60

C'est le pourcentage d'Américains jouant aux jeux vidéo, soit 145 millions de personnes.

Cette étude de l'IDSA concerne bien sûr les jeux au sens large du terme, du shoot 3D au Solitaire, mais les résultats n'en restent pas moins surprenants. On apprend ainsi que **32** % des joueurs ont plus de **35** ans, et même si l'on passe la barre des **50** ans, le taux s'élève encore à **13** %. Autant pour les clichés sur les jeunes enfants purs pervertis par une insupportable violence. Autre cliché à voler en éclat, l'isolement : **43** % des joueurs s'amusent avec leur famille (sans parler du on-line). Enfin, **43** % des personnes à s'exciter devant leur écran seraient des femmes (probablement plus sur le Démineur que sur Counter-Strike, n'en déplaise à Sophie). Pourquoi avons-nous si peu de lectrices ?

Dégage de ma voiture, Simone !

L'un des jeux les plus controversés de ces dernières années refait surface.

DMA Design semble prendre beaucoup de plaisir à gâcher les journées de la grande famille des puritains. La preuve en images avec cette première capture issue de **GTA 3**. Rappelons que les précédents opus vous permettaient d'incarner une petite frappe qui empruntait des véhicules afin de réaliser des missions spécifiques (braquages, assassinats, vols, convoyages, etc.), et de tester la résistance des forces de l'ordre à votre pare-chocs. Le principe n'a pas changé, mais l'on évolue désormais en vue subjective dans une version 3D de Liberty City (et ils ont de l'humour !) gérant la météo ainsi que le temps (avec des rendez-vous à horaires précis). L'intelligence des passants devrait être augmentée et plus de 40 véhicules au comportement réaliste (18 points d'impact), ainsi que de nombreuses armes, seront aussi disponibles. On devrait en entendre à nouveau parler d'ici la sortie, prévue pour octobre. ■

■ PIÉTON ET CONDUCTEUR GTA, Urban Chaos, Driver 2 ou encore Loose Canon, le genre devient très à la mode.

Hercules®

Connectique multi-standard haute qualité :
(audio numérique et analogique, USB, MIDI)

•

4 ports USB ultra rapides

•

Puissant processeur audio
nouvelle génération (DSP)

Son Dolby Digital™
5.1
et technologie
Dolby® Headphones

Game Theater XP

La nouvelle ère du son s'ouvre aux joueurs...

- Carte sonore et rack révolutionnaire spécialement conçus pour les passionnés de jeu.
- Son surround au casque ou sur 4 ou 6 enceintes : l'idéal pour les PC équipés d'un lecteur DVD.
- Branchez vos volants ou manettes sur les ports USB ou le port jeu et jouez !
- Décodage MP3 hardware et son 3D grâce au puissant processeur audio (DSP)

www.hercules.fr
Hercules est une division de Guillemot Corporation

Pour recevoir la documentation Hercules, faites votre demande à
GUILLEMOT France S.A. - BP 2 - 56214 La Gacilly cedex - FRANCE
Tél. (33) 825 857 818 / Fax (33) 2 99 08 94 [illegible]
e-mail : [illegible]

■ LIBERTÉ ? Les décors extérieurs à la prison appartiennent au passé des détenus.

■ UNIVERS CARCÉRAL Que ce soit dans *La Ligne verte* ou dans Deathrow, les prisons sont à la mode.

La veuve électricité

Worldbenders vous offre un petit séjour en prison.

Constituée de mappeurs aguerris ayant fait leurs armes sur Quake II, cette jeune équipe compte bien renouveler le shoot 3D avec leur création, **Deathrow**. C'est aussi ce que disait Romero de Daikatana. Il n'empêche que l'idée de base du jeu est plutôt originale. L'aventure se déroulera dans le quartier des condamnés à mort d'un pénitencier. Vous y incarnerez un gardien qui peut pénétrer l'esprit d'autres personnes. C'est ainsi que vous revivrez les moments forts de la vie de quatre détenus : leurs crimes, leurs arrestations et même leurs exécutions. Mélangeant des phases en vue subjective et extérieure (pour l'instant réalisées avec le moteur de Quake III, mais cela pourrait changer), Deathrow accordera une place importante à la narration afin de développer une ambiance glauque et pesante. Aucune date de sortie n'est encore arrêtée, ah, ah..., oui j'ai honte. ■

C'est pas sorcier !

Virgin donne des cours de magie à domicile.

C'est le mois prochain que devrait débarquer **Magic and Mayhem : The Art of Magic**. Si ce nom ne vous évoque rien, sachez qu'il s'agit de la suite d'Arcanes.

■ ARMY OF ME Vous pourrez créer des créatures très variées, en compétence comme en taille.

Dans la peau d'un mage, vous participerez à une guerre (30 missions) qui vous obligera rapidement à prêter allégeance à l'une des trois factions en lisse : Ordre, Chaos ou Neutre. Selon votre choix, vous accéderez à différents sorts parmi plus d'une soixantaine. Comme chez son ancêtre, l'intérêt d'Art of Magic réside dans la création de nombreux monstres, tous plus puissants les uns que les autres. De plus, l'environnement sera interactif, permettant, par exemple, d'incendier une forêt pour gêner un adversaire. Le jeu fusionne ainsi des aspects rôle et stratégie dans le cadre des règles de Donjons & Dragons. Voilà qui devrait faire plaisir aux Nécromanciens lassés de Diablo II. ■

Big Brother contre Billou

Le système anti-copie qui divise l'industrie informatique.

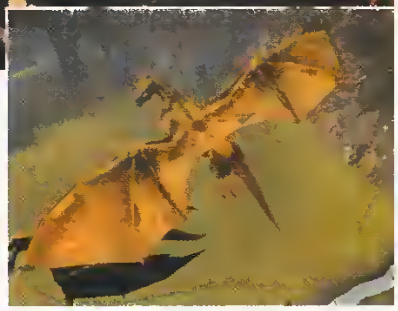
4C, vous ne connaissez pas, mais vous allez aimer. Ce regroupement d'IBM, Intel, Toshiba et Masushita planche actuellement sur le CPRM, système de protection des données. À la base, celui-ci concerne les œuvres audio et vidéo. Or, la dernière bonne idée de ces gens-là consiste à étendre, dès juin, cette pratique aux disques durs. Le CPRM est grosso modo un système de cryptage/décryptage, générant une clé unique à partir du numéro de série du support de stockage. Les données enregistrées sur DVD, CD ou disque dur ne sont alors lisibles que depuis ce support d'origine, rendant les copies caduques. De plus, pour récupérer ces données, il faut acheter un disque dur équipé du système CPRM. Les fabricants de logiciels (Microsoft en tête) apprécient peu : cela rend impraticable les systèmes de sauvegarde sur plusieurs niveaux (copies de copies) et complique à mort tous les échanges de données entre PC (impossible de copier sur un nouveau disque dur des données qu'on a sauvegardées sur CD). Un petit pas pour les crétins mais une grosse gamelle pour l'industrie. ■

PROBLEMES DENTAIRES ?

Chevauchées fantastiques

Lorsque le vol à dos de dragon rejoint le jeu de rôle !

Ubi Soft annonce la sortie de Dragonriders, un jeu de rôle-action inspiré des *Chroniques de Pern*, une célèbre saga de fantasy. Selon le communiqué de presse, on incarnera un « cheveucheur de dragon » et l'on évoluera dans l'univers d'Anne McAffray (sic !). Les lecteurs aguerris auront corrigé d'eux-mêmes : on jouera un aventurier, accompagné de son fidèle dragon, chargé de sauver le monde de Pern (inventé par Anne McCaffray). Ça fleure bon le Drakan, sauf que Dragonriders sera nettement plus orienté jeu de rôle avec ses 170 personnages non joueurs et son scénario fondé sur le cycle complet de Pern (soit quinze romans : on peut donc s'attendre à une histoire en béton) ! Les possesseurs de Dreamcast seront heureux d'apprendre que ce jeu est également prévu pour leur console. ■



■ **ÇA PLANE** Un dragon qui occupe tout l'écran : ça donne une idée de leur taille !

Galion espagnol en vue

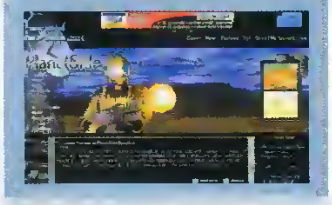
Eidos et Pyro Studios s'enfoncent derrière les lignes ennemies.

Quelques captures inédites sont venues nous tirer de notre sommeil pour nous rappeler que la date de sortie de Commandos 2 se rapprochait (ben oui, c'est pour avril !). Cette suite nous permettra de diriger trois personnages supplémentaires (une séductrice, un voleur et un... chien !) aux capacités spécifiques. Il sera aussi possible de donner des ordres à des soldats afin de tendre des embuscades. Les magnifiques décors (toujours en 3D isométrique, mais l'angle de vue peut être modifié) s'avèrent beaucoup plus interactifs et l'intérieur des bâtiments est désormais modélisé, ouvrant de nouvelles perspectives (cambriolage, planque, positionnement de sniper aux fenêtres). Le principe reposera toujours sur l'infiltration et la complémentarité des compétences de vos hommes (et femmes). Z'ont pas intérêt à être en retard ! ■

■ **PROBLÈMES DE PARKING ?** Le nombre de véhicules que l'on pourra conduire sera assez élevé : bateau, Jeep, camion et tank.

SITE DU MOIS

www.station.sony.com/planetside/



Lorsque les créateurs d'Everquest décident de concurrencer le très attendu Tribes 2, cela donne Planet Side. Un produit massivement Multijoueur orienté action se déroulant dans un univers permanent. Deux factions s'affrontent pour s'approprier une planète. Une fois votre camp choisi, vous bénéficierez d'un compte rendu des affrontements, puis partirez en mission avec vos coéquipiers. Missions variées, classes de personnages, gain d'expérience, véhicules à piloter et évènements planétaires devraient entretenir l'intérêt. Le site en ligne offre depuis peu déjà une vue d'ensemble très précise de l'univers et de son fonctionnement. Les informations sur le développement du jeu sont régulièrement remises à jour et une multitude de liens vers les guides sont disponibles. Cela vaut le coup d'œil alors ne perdez pas l'adresse ! ■

MANQUE DE FER ?

UN VAISSEAU DÉTAILLÉ Le moteur d'Independance War 2 permet des jeux de lumière impressionnants.

Guerroyez dans l'espace

Infogrames continue de fritter pour son indépendance.

© SIPA

C'est à la mi-avril que sortira **Independance War 2 : edge ot chaos.** La suite du simulateur spatial devrait offrir son lot de nouveautés. Les développeurs ont notamment grandement simplifié le pilotage des vaisseaux : plus besoin de connaître quarante-douze touches, tout se jouera au joystick. Le jeu comprendra une soixantaine de missions pour une trentaine d'heures de jeu. On pourra également jouer toute une campagne de missions indépendantes et construire un vaisseau toujours plus puissant. Un mode Multijoueur sera implémenté, histoire de se fritter en LAN ou sur le Net. Techniquement, le jeu est impressionnant. Le niveau de détail des vaisseaux ainsi que les effets de lumière sont absolument renversants et les scènes cinématiques s'avèrent réussies. Une preview devrait nous arriver le mois prochain. ■

LE GADGET DU MOIS

Allez, fais risette !

Mon appareil photo est anorexique. C'est grave docteur ?

On ne sait pas si tout ce qui est petit est mignon, mais c'est en tout cas incroyablement pratique. Exemple avec cet appareil photo de poche, développé par l'entreprise SmaL Camera Technologies (www.SmaLcamera.com). Si l'image ne vous permet pas d'appréhender correctement la taille de l'objet, dites-vous que les dimensions, en longueur et en largeur, sont exactement celles d'une carte de crédit, avec une épaisseur de 6 mm. L'engin possède une focale de 7 mm, et grâce à la technologie Autobrite, analysant la luminosité ambiante, aucun flash n'est nécessaire. La carte mémoire de 8 Mb permet d'emmagasiner environ 40 clichés, en résolution 640 x 480, qui pourront être facilement transférés sur PC, grâce à un câble USB. C'est pratique, esthétique et léger, mais les distraits risquent d'avoir du mal à ne pas le perdre. ■

COMME UNE PLUME Avec un poids de 63,3 grammes, vous pourrez l'emporter partout en vacances.

X/DR

Attention, danger !

Les créateurs de Sudden Strike délirent...

UNE VACHE FOLLE ? Cette vache à pis tireurs est l'une des 25 créatures que vous aurez à affronter.

Mon Dieu ! Une vache à chapeau dont les pis tirent à balles réelles ! Mais qu'est-ce ? C'est **Psychotoxic**, le prochain shoot en vue subjective de **Nuclearvision**, édité par **CDV Software Entertainment** (à qui l'on doit Sudden Strike et son futur add-on). Au menu, on nous promet 23 armes, 11 cartes Multijoueur, 25 types d'ennemis animés selon un procédé de réalisme squelettique poussé, 21 niveaux, et 12 plages musicales... Bref, ça a l'air riche, et surtout bien délirant. L'univers urbain postapocalyptique semble fort bien rendu, et le moteur, le Vulpine engine, de toute beauté. Le jeu est prévu pour 2002, ce qui devrait bien nous laisser le temps de faire quelques previews d'ici là. ■

ON VA
VOUS SOIGNER !
BUNGIE
ONI
SORTIE NATIONALE
LE 27 JANVIER 2001
TAKE 2
PC CD ROM
PlayStation 2
Mac
ROCKSTAR
• Rockstar et le logo Rockstar sont des marques déposées de Take 2 Interactive software • PlayStation 2 et la famille de logo "PS" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment • Toutes les autres marques appartiennent à leurs

Hit Gen4 PC

SCOREGAMES MULTIMEDIA

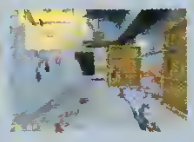
En association avec les magasins Score Games, voici les 20 meilleures ventes du mois de décembre ainsi que le hit de la rédaction dans les catégories Stratégie, Action et Rôle-aventure.

1 — Half-Life Generation + Counter-Strike

N

• Sierra • shoot 3D

L'un des meilleurs shoots 3D en Solo nanti de son add-on et de sa modification la plus jouée sur le Net (la fameuse version 7.0 de Counter-Strike), c'est suffisant pour faire craquer n'importe quel joueur normalement constitué

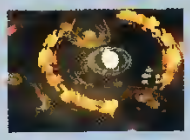


2 — Baldur's Gate II

▼ 1

• Interplay • jeu de rôle

Bien que le genre jeu de rôle soit moins accessible que le shoot 3D, Baldur's Gate II ne perd qu'une place, signe indéniable de sa qualité exceptionnelle. Une aventure captivante d'une richesse incomparable



3 — Les Sims

▲ 13

• Electronic Arts • gestion

Après les villes tentaculaires, c'est désormais des êtres humains que vous devrez gérer. Trouvez-leur un travail, apprenez-leur à être propres, à se nourrir, se cultiver et se faire des amis.

4 — Fifa 2001

▼ 3

• Electronic Arts • sport

Comme chaque année, E.A. Sport revient avec une version actualisée encore plus belle, encore plus jouable. Les fans de foot se rabattent sur cette valeur sûre (leur seul choix d'ailleurs).

5 — Project IGI

N

• Eidos • shoot 3D

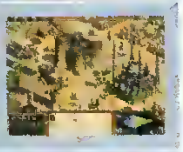
Injectez dans un superbe shoot 3D le réalisme et l'aspect infiltration d'un Metal Gear, vous obtenez Project IGI. Armes, gadgets, hacking, tout est bon pour sauver le monde.

6 — Age of Empires II

N

• Microsoft • stratégie

En cette période de Noël, on se rabat sur des choix sûrs, et Age of Empires II en fait partie. Son réalisme historique, ses civilisations variées et ses dizaines d'unités en font un incontournable



7 — L'Entraîneur 2000/2001

▼ 2

• Eidos • gestion

Bon, nous ne sommes pas fans, mais il faut reconnaître que ce jeu de gestion de club de foot est extrêmement complet et bénéficie d'une réalisation agréable

8 — Hitman Codename 47

N

• Eidos • action 3D

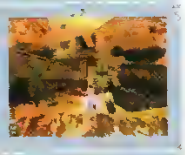
Si vous avez rêvé d'incarner Léon, c'est l'occasion ou jamais. Dans la peau d'un tueur professionnel, vous exécuterez des contrats. Repérez les cibles, équipez-vous et nettoyez moi tout ça.

9 — Gunman

N

• Sierra • shoot 3D

Ce shoot futuriste reprenant le moteur de Half-Life bénéficie de bonnes idées (armes réglables, véhicule, etc.) et d'un scénario intéressant, mais souffre d'une durée de vie très faible.

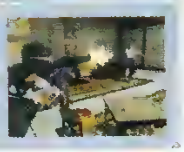


10 — Rainbow six - Urban Ops.

N

• Ubi Soft • action tactique

Ce pack pour le superbe jeu de commando signé Red Storm vous permettra de profiter de trois excellentes missions, ainsi que d'une encyclopédie ultra-complète



11 — Alerte rouge 2

▼ 4

• EA • stratégie temps réel

Westwood persiste dans la stratégie en 3D isométrique ancestrale. Cela reste bon en Multi.

12 — Tony Hawk Pro Skater 2

▼ 8

• Activision • simulation

Tous simplement la meilleure simu de skate sur PC, à la fois technique et abordable. Un must

13 — A.O.E. II : The Conquerors

▼ 8

• Microsoft • stratégie-gestion

Lorsque Age of Empires II ne suffit plus, on se tourne vers le nouveau monde et ses civilisations.

14 — Civilization : Call to Power II

N

• Activision • gestion

Une suite un peu décevante pour les fans mais les novices apprécieront.

15 — Ça vous change la vie

▼ 7

• EA • add-on Les Sims

De nouveaux emplois, des équipements inédits, bref, de quoi prolonger le plaisir.

16 — No One Lives Forever

N

• Activision • shoot 3D

Austin Power au féminin plus un bon moteur 3D, cela donne un des meilleurs shoots du moment.

17 — Colin McRae Rally 2.0

N

• Codemasters • simulation

Pas la plus belle mais sans doute la meilleure des simulations de rallye. Les puristes apprécieront.

18 — Midtown Madness 2

▼ 6

• Microsoft • course

Des courses de folle en plein milieu d'une circulation dense. Toujours aussi déjanté

19 — Tomb Raider V

▲ 20

• Eidos • aventure-action

Lara ne parvient plus à conquérir les joueurs. Pas étonnant vu la qualité moyenne de cet épisode.

20 — Rogue Spear

N

• Ubi Soft • action tactique

La suite de Rainbow six, plus beau, plus profond, plus intéressant. Du tout bon

LÉGENDE

Position du mois dernier — Position actuelle

9 ▲ 0

Mouvement

▲ En hausse
= Stable
▼ En baisse

SOURCES

Le hit des ventes nous est fourni par ScoreGames. Liste des magasins sur le 36 15 code SCOREGAMES. (2,23 F/minute)

SCOREGAMES

HIT Rédaction — Stratégie

1 — Ground Control + Add-on • Sierra

2 — Sacrifice • Interplay

3 — Homeworld Cataclysm • Sierra

4 — A.O.E. II : The Conquerors • Microsoft

5 — Sudden Strike • Fokus Marketing

C'est triste mais les amateurs de stratégie n'auront pas grand chose à se mettre sous la dent ce mois-ci. Le sympathique add-on Dark Conspiracy renforce la position de leader de Ground Control.

HIT Rédaction — Action

1 — Project IGI • Eidos

2 — No One Lives Forever • E.A

3 — Hitman • Eidos

4 — N Giants • Virgin

5 — N Mechwarrior IV • Microsoft

Giants récolte une place bien méritée dans notre classement. D'une incroyable beauté, son principe de jeu original lui a valu un certain engouement dans la rédaction. Idem pour les grands robots de Microsoft

HIT Rédaction — Rôle-aventure

1 — Deux Ex • Eidos

2 — Diablo II • Blizzard

3 — Baldur's Gate II • Virgin

4 — Escape from Monkey... • Ubi Soft

5 — Stupid Invaders • Ubi Soft

Et voilà, Noël est passé, la majorité des grands jeux que nous attendions sont arrivés, et les développeurs, comme les éditeurs, entrent dans une période de repos (bien méritée pour certains). Statu quo.

La Plus Sombre Période
Deux mondes.
Plusieurs façons de périr.
Si vous souhaitez découvrir ce qui se cache derrière Planeshift, nous devons alors vous prévenir:
- aucun retour ne sera possible,
- les Phyrexians ne font jamais de prisonniers.
Pensez-vous survivre?
De nouvelles armes sont à votre disposition,
L'aide précieuse de vos familiers réduira le coût de vos autres créatures,
Les créatures "de renvoi" vont déferler si facilement qu'elles réduiront vos adversaires en cendres.
Si vous ajoutez à cela de nouveaux drapons multicolores et des mage-guerriers, il vous sera facile d'entrevoir le potentiel destructeur de Planeshift.
Armez-vous avec Planeshift, et préparez-vous pour la dernière bataille!
www.wizards.com/france
Pour en savoir plus sur Magic: L'Assemblée
le jeu de cartes à jouer et à collectionner:
Service Consommateurs
Custserv-fr@Wizards.com
Tél. 01 13 96 35 65
Magic L'Assemblée
EXPERTS
Wizards of the Coast
Planeshift

Hors-sujet

Une actualité sur multiples supports (DVD, cinéma, livres, bandes dessinées, jeux, etc.) de produits qui, comme le jeu vidéo, abordent l'imaginaire sous toutes ses formes.

DVD

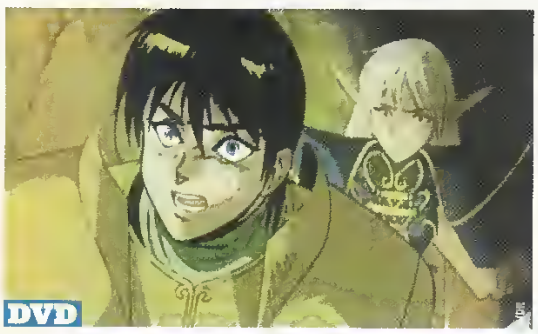
La Ligne verte

Un film de prison certes, mais lorsque Stephen King est à l'origine du scénario, qu'il y est question de rédemption et que le fantastique s'immisce doucement dans l'histoire, on peut être confiant ! Et comme, en plus, l'excellente interprétation magnifie des rapports humains [illegible], on comprend pourquoi ce film est très recommandable ! **LES BONUS** *Un petit documentaire [illegible] de minutes plutôt intéressant, [illegible] la bande-annonce. C'est malheureusement [illegible] heureusement que le film fait trois heures. Côté technique, l'image et le son de ce DVD servent magnifiquement l'ambiance du film.* Réal. : Frank Darabont ■ Warner ■ zone 2 ■ son : 5.1 [illegible] français ■ sous-titres : français, etc. ■ 3h ■ env. 190 F

© CAPS

Chroniques de la guerre de Lodoss

Ce dessin animé, c'est un peu la version manga du *Seigneur des Anneaux* : des humains, des nains et des elfes pris dans un affrontement manichéen entre les armées du bien et du mal. Les héros sont charismatiques, la narration dynamique et le scénario réserve quelques surprises.



DVD

Un classique à posséder. L'image est de bonne qualité, même si on sent que la bande date un peu. Le son est en revanche excellent. Tant mieux car les musiques sont sublimes. **LES BONUS** *Un documentaire grandiloquent et inintéressant à propos des régions de Lodoss, un reportage sur le jeu de rôle sympa et quelques croquis. Bof, bof.* Réal. : Ryô Mizuno et Hitoshi Yasuda ■ volume 1 sur 3 ■ Kaze ■ zone 2 ■ son : stéréo 2.0 français, japonais ■ sous-titres : français ■ env. 180 F

X. Dorison et A. Alice
Glénat - env. 70 F

Le Troisième Testament

Un ancien inquisiteur tombé en disgrâce, secondé par une orpheline aventureuse... Couple improbable lancé sur les traces du Troisième Testament, la Parole de Dieu littérale et non interprétée. On comprend que ça intéresse du monde et que Templiers et mystérieux cavaliers oiseleurs soient sur l'affaire ! Ce troisième épisode (justement) poursuit la série en multipliant les rebondissements et les cadrages étonnants. Une série d'ores et déjà mythique.

Lax
Dupuis - env. 25 F

Le Choucas

Lorsqu'un ancien horloger devient détective privé par la force des choses et enquête sur son ancien patron qui cherche à assassiner une vieille dame, on sent que la série noire n'est pas loin ! Effectivement ! Une excellente BD, drôle, spirituelle et inventive. On en redemande, surtout à ce prix !

Serge Brussolo
Éditions du Masque - env. 130 F

Pèlerins des ténèbres

Un thriller médiéval de plus à l'honneur de Brussolo ! Cette histoire de pèlerins qui disparaissent dans les montagnes, soi-disant emportés par le diable, se dévore de bout en bout grâce à une intrique serrée étonnante et à une héroïne qui n'a pas froid aux yeux ! Bref, un thriller moyenâgeux très enlevé. Amateurs de bizarreries médiévales, chargez !

Boidin et Bertho
Vents d'Ouest – env. 80 F

Kérioth

Un univers début de siècle alternatif... Une cité construite sur les eaux... Un gang de bandits redresseurs de torts mené par un chef masqué... Et au beau milieu, deux drôles de gaillards, pilotes de sous-marin, qui vont être entraînés malgré eux dans des intrigues rocambolesques. Un trait sûr rappelant Thierry Robin, du souffle, de l'aventure, bref, une BD qui oxygène joyeusement. Pour un premier épisode, on est plutôt gâtés !

Georges Reahm
Vents d'Ouest – env. 200 F

Stephen King de A à Z

Un abécédaire sur Stephen King qui couvrirait tous les sujets en rapport avec l'auteur culte ? De A comme Anchois (King les adore) à Z comme ZBS, ce gros bouquin comporte ce qu'il faut en infos diverses (anecdotes, livres, adaptations, déclarations) pour ravir les fans... et les autres !

Will et Miel
Le Lombard – env. 70 F

L'Arbre des deux printemps

Will a disparu du monde de la BD avant d'avoir pu terminer ce récit d'aventures sous les tropiques, dans lequel un nobliau ruiné recherche l'épée de ses ancêtres. Heureusement, neuf de ses amis se sont chargés de finir : on obtient une œuvre unique, collage de plusieurs talents, étonnamment homogène ! Une curiosité.

Les Soprano

Les états d'âme d'un parrain déprimé qui doit gérer un peu trop de choses à la fois : les gaffes de ses sbires, des enfants turbulents, une épouse un brin jalouse, une maîtresse lubrique et foldingue, une mère acariâtre, une psy dont il est amoureux, un chef trop ambitieux, etc. Ou comment *Les Soprano* exploite tout ce qu'on ne voit jamais dans les films de gangsters. Malin, parodique et très distrayant.

LES BONUS *Une « featurette » dans laquelle les comédiens se congratulent mutuellement, deux bandes-annonces, bref, un coffret-série encore une fois riche en bonus... Ça nous rappelle* Friends *qui ne brille pas non plus par ses suppléments.*

■ Warner ■ zone 2 ■ son : OS 2.0 : anglais, français
■ sous-titres : français, etc. ■ env. 280 F

© CAT'S

Comment un général romain devint esclave, puis gladiateur, avant de pouvoir enfin se venger de l'empereur décadent qui décima toute sa famille. Une reconstitution grandiose, [illegible] une histoire hilarante et des comédiens habilement dirigés par un Ridley Scott en forme, font de ce film une fresque éclatante. À ne pas rater.

LES BONUS *Des bandes : making-of, scènes coupées, reportage sur les gladiateurs, photos, interviews ; pas étonnant que les bonus occupent un disque entier ! Ajoutons à cela une définition magnifique et une gestion des enceintes impressionnante, et on obtient une qualité technique quasi parfaite !*

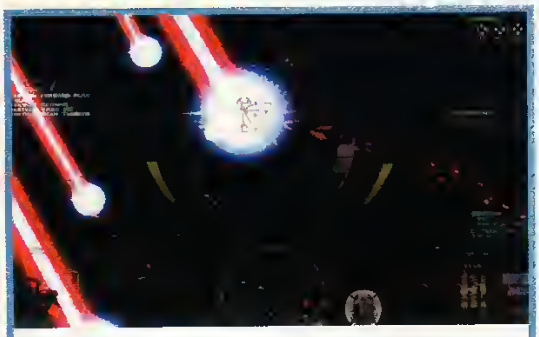
■ Réal. : Ridley Scott ■ 1 mamoth ■ zone 1
■ son : [illegible], anglais
■ sous-titres : anglais ■ 2h35 ■ env. 200 F

Gladiator

© CAT'S

Le PC Gen4

Il est enfin arrivé, et il est au top ! Le PC Gen4 est équipé d'un processeur Athlon 1GHz (ça fait des ennemis intelligents), de 128 Mo de RAM (ça soulage le disque dur), d'un disque dur de 40 Go (pour y mettre plein de jeux), d'un lecteur de DVD 12x (histoire de consulter quelques encyclopédies), d'un modem 56k (pour fragger sur le Net) et d'une carte graphique ATI Radeon 32 Mo avec sortie TV (avec support du Transform & Lighting), d'un moniteur 17 pouces (il faut bien ça), d'enceintes extra-plates et d'un caisson de basses. Le tout est accompagné d'une souris optique Microsoft, d'un clavier Intelliweb et d'un joystick Sidewinder Precision Pro du même constructeur. Côté logiciels, le PC Gen4 est livré avec Windows Millenium, Works 2000 et le Player DVD d'ATI. Cerise sur le gâteau : cinq jeux (détaillé dans ces pages) et six mois d'abonnement à *Gen4 PC* ! ■



■ **OH LA BELLE BLEUE !** Des combats spatiaux signés par les créateurs de Descent... Ça ne pouvait être que réussi !

Freespace II

Voilà un jeu qui a donné mal au cœur à plus d'un ! Freespace II est la suite de Descent, un jeu qui avait marqué l'époque avec son moteur. Dans la plus pure tradition du shoot'em up, vous contrôlez votre vaisseau spatial dans une série de shoots spatiaux à coups de rayon laser et autres armes futuristes. Dans cette suite, le moteur a été optimisé pour donner une impression de vitesse encore plus saisissante, et les effets de lumière sont particulièrement réussis. Le jeu est livré avec un éditeur de niveaux et de scénarios, histoire de prolonger le plaisir encore quelques heures. Freespace II a marqué son époque, et il fait bon se défouler de temps en temps sur un bon shoot, surtout quand sa réalisation est à la hauteur. Un jeu idéal pour faire monter l'adrénaline. ■

UEFA EURO 2000

■ **CE N'EST PAS FIFA MAIS PRESQUE** Encore un excellent jeu de football signé par les maîtres du genre : EA Sports. Revivez l'Euro 2000 comme jamais !

L'une des références en matière de foot ! EA Sports a encore frappé. Avec pas moins de 51 équipes, vous pourrez revivre l'Euro 2000 de façon hyperréaliste. Point fort de cette simulation, une prise en main super rapide. Au bout de quelques minutes, on se retrouve à faire des bicyclettes, des têtes et autres figures spectaculaires avec une grande facilité. Côté animation, le jeu offre des mouvements d'un réalisme à couper le souffle. Tout a été réalisé en Motion Capture, et ça se sent. Idem pour les joueurs, dont les noms sont authentiques, avec une apparence physique particulièrement bien rendue. On se surprend à reconnaître ses joueurs préférés en un clin d'œil. Et comme leurs vraies forces sont reproduites dans le jeu, on se met vite à se prendre pour un dieu du stade. Un must. ■

■ DANS LA BOUE Screamer 4x4, le seul jeu du genre vraiment réussi.

Screamer 4x4

« *Le meilleur jeu de sa catégorie* », disions-nous dans notre numéro de janvier ! Screamer 4x4 est d'un réalisme époustouflant. Ici, les lois de la physique sont parfaitement respectées, et les conditions météorologiques comptent plus que n'importe où ailleurs. Le jeu vous obligera à faire particulièrement attention au moindre petit coup de volant. Au plus léger accrochage, la conduite s'en ressentira immédiatement, et vous pourrez tout à fait tomber en panne en plein milieu du désert. Le jeu compte plusieurs modes, basés sur de vraies épreuves. Le moteur graphique est particulièrement réussi, et tous les véhicules ont une conduite différente. Avec sa note de 15/20, Screamer 4x4 ravira tous les fans du genre, et ses 60 circuits vont vous donner du fil à retordre. ■

Baldur's Gate II

■ IL EST NÉ LE DIVIN ENFANT Inutile de présenter la nouvelle référence en matière de jeu de rôle : Baldur's Gate II.

Est-il bien nécessaire de présenter le meilleur jeu de rôle sur PC du moment ? Le premier épisode avait été un succès sans précédent, c'est également le cas de cette suite. Si vous choisissez de remplir toutes les quêtes, vous en aurez pour plus de 300 heures de jeu ! Côté graphismes, le moteur peut maintenant monter jusqu'en 800 x 600, ce qui est appréciable. Développé par Bioware, le jeu compte des millions de fans à travers le monde. Vous pourrez bien sûr réutiliser votre personnage du premier épisode. Autre nouveauté : un mode Multijoueur, qui vous permettra de passer de longues nuits en réseau à casser du dragon. Bioware a réussi à recréer l'événement avec cette suite, qui surpasse le premier épisode. Baldur's Gate II est l'un des meilleurs jeux du moment, et il plaira à tous les rôlistes... Et aux autres ! ■

Aliens vs Predator

Basé sur le moteur de Quake II, Aliens vs Predator est une petite merveille graphique. Dans ce shoot en vue subjective, vous pourrez choisir d'incarner, au choix, un alien, un predator ou un marine. Le jeu est doté d'une ambiance particulièrement inquiétante : de longs couloirs sombres, des lumières qui explosent, des bruitages inquiétants, et la peur de croiser un alien au détour d'un couloir... Avec ses trois personnages, il offre trois jeux en un, et une durée de vie conséquente. En Multijoueur, le jeu offre des parties assez loutoques, dans des maps futuristes particulièrement réussies. Une réussite technique autant que ludique, Alien vs Predator comblera tous ceux qui aiment les shoots efficaces et les ambiances sombres. À jouer dans le noir, au casque... Si vous en avez le courage ! ■

■ AMBIANCE D'ENFER Alien vs Predator est certainement le quake-like qui développe l'ambiance la plus glauque. Vous apprécierez... Si vous n'avez pas peur dans le noir !

Monstres et merveilles

Black & White | La simulation divine à deux doigts du nirvâna.

MORTAL BASTON Si vous passez du côté obscur, vos animaux deviendront des combattants vicieux (âmes sensibles s'abstenir).

Pour info

- ÉDITEUR Electronic Arts
- DÉVELOPPEUR Lionhead
- GENRE simulation divine
- SORTIE mars

Quel est le jeu le plus attendu du monde ? Non, pas Half-Life 2 ! Je parle de Black & White, bande d'ignares ! Le jeu le plus incroyable jamais conçu, tout droit sorti du cerveau en ébullition de Peter Molyneux. Avant le test le mois prochain, voilà ce qu'on peut en dire après deux heures de jeu. Superbe ? Non, tout simplement à peine croyable.

La scène se passe il y a deux jours à peine, dans la salle de réunion de l'association Les Joueurs anonymes, fondée en 1988 par Frédéric Dufresne, qui ne s'est d'ailleurs jamais rendu à une seule réunion. Là, des joueurs, qui ne s'appellent les uns les autres que par leur prénom, viennent partager avec leurs semblables leurs souffrances de hardcore gamers. Leurs histoires sont généralement pathétiques : tel joueur émérite ne peut pas s'empêcher de finir tous les Tomb Raider, tel autre a laissé mourir son poisson rouge pour cause d'Everquest aiguë... Certaines phrases sont récurrentes : « *Depuis que j'ai acheté mon premier PC, je n'ai plus parlé à une fille* », « *Mes parents m'ont mis à la porte de leur cave et j'ai dû me mettre à travailler pour vivre* », etc. Ce jour-là, la mort dans l'âme, à bout de forces,

je m'étais résolu à me rendre à un meeting. Mon tour arrive, je monte sur l'estrade. « *Bonjour, je m'appelle Rémy...* - *Bonjour, Rémy*, lance la salle en cœur - ... *Et je... je...* » Les mots ont du mal à franchir ma gorge. « *J'ai joué à Black & White !* » Les yeux baissés, je ne fais qu'entendre les bruits de suffocation, les chaises renversées puis les bruits de cavalcade et de chutes dans les escaliers. Quand je relève la tête, la salle est vide, à part quelques chaises d'écolier gisant çà et là. Telle est ma vie depuis plusieurs jours, depuis que j'ai eu le malheur de mettre la main sur une souris reliée à un PC sur lequel tournait Black & White.

Vache folle

Depuis, plus personne ne veut me parler. Tout autour de moi, je ne trouve que rancœur et jalousie, haine même. À *Gen4 PC*, plus personne ne me parle. Même Thomas, mon voisin de bureau, se contente de darder vers moi des yeux noirs de braise pleins de colère. Quelle dégringolade ! Alors que, quelques jours plus tôt à peine, j'étais Dieu... Si au moins j'avais été un dieu maléfique et vengeur, faisant souffrir mes propres sujets, multipliant sacrifices et guerres saintes, je comprendrais que je doive être puni. Même pas ! J'ai été une divinité indulgente, me pliant en quatre pour aider mes petites créatures, ne leur demandant que quelques prières en échange.

Alors, pourquoi une telle déchéance ? À première vue, Black & White a l'air d'un jeu comme les autres. On y joue sur un PC, avec une souris et un clavier, il y a des cinématiques, de la musique... Un jeu PC quoi ! Mais cette apparence trompeuse disparaît bien vite. À peine la nouvelle partie entamée, une sorte d'énergie émane de la souris et se répand depuis la main dans tout votre corps. Vous cessez d'être un simple joueur et devenez une véritable divinité. Le jeu commence à l'aube des temps, sur une petite planète perdue dans le cosmos. Là, des petits humanoïdes vivent heureux, ignorants des dieux. Vous existez, pourtant, mais jusque-là, vous n'êtes jamais intervenu dans leurs existences. Un jour, un enfant se noie sous les yeux de ses parents. Et là, pour la première fois, cette divinité embryonnaire que vous êtes accède à la conscience, et décide d'intervenir, sauvant l'enfant. Les parents, reconnaissants au-delà des mots, vont être vos premiers fidèles : votre vie de dieu peut commencer.

Depuis environ trois ans que Black & White est en préparation, on vous a dit énormément de choses sur ce jeu. Tout était vrai, et même en deçà de la vérité. Le plus difficile, après avoir joué pendant deux heures à Black & White, est de décider par quoi commencer. Par la beauté des graphismes ? L'intelligence artificielle ? L'humour ? L'originalité ? Ce jeu innove tant qu'il représente une véritable révolution, et ce dans tous les domaines. Dans son genre, il est aussi important que Deus Ex. D'abord, pour tous ceux qui en doutaient, Black & White est bien un vrai jeu. Le petit dieu débutant va avoir bien des étapes à franchir avant d'accéder au panthéon - si tel est bien le but final. Black & White offre au joueur une liberté totale tout en l'encadrant pour qu'il sache toujours où aller.

Peter Molyneux et son équipe semblent avoir réussi l'équilibre parfait : une totale liberté sans jamais être perdu.

Mail et jeu on-line

DIEUX SUR LE NET Devenez des divinités en réseau.

Black & White bénéficiera d'un serveur dédié sur le Net. Mieux, on pourra jouer en Multijoueur dès que l'on aura choisi son animal-totem et les conséquences de vos parties en Multi rejailliront sur le Solo (et inversement). Peter Molyneux parle même d'un « Black & White Universe », un univers permanent à partir de ce jeu. Plus drôle, le petit gadget qui fait attribuer à vos sujets les noms des gens avec qui vous correspondez par mail. Et quand l'un d'entre eux vous écrit, son petit personnage (ou votre créature, si le petit perso n'est pas à l'écran) vous préviendra. Mignon, non ?

Q&R

PETER MOLYNEUX
Créateur du jeu

Sur quelles plates-formes va sortir Black & White ?
Toutes ! La première version sera bien sûr la version PC mais il sortira aussi sur PlayStation 2, X-box, Dreamcast et même sur Gameboy.

Vous avez dit à plusieurs reprises que dans Black & White, on devait juste être soi-même. Qu'entendez-vous par là ?
Que l'évolution de votre perso, de son aspect, de ses pouvoirs, va vraiment dépendre de votre personnalité à vous, ou du moins de votre façon de jouer, ce qui traduit de la façon la plus objective votre vraie personnalité en tant que joueur.

Les gens ont du mal à croire que l'interface se passe totalement d'icônes.
C'est pourtant bien le cas. Vous devrez agir directement avec la main pour prendre vos sujets et leur assigner des tâches, promener votre créature en laisse, la punir, la féliciter, etc. Même les sorts se lancent en traçant des signes cabalistiques dans l'air.

Qu'est-ce que vous pouvez nous dire sur le Multijoueur ?
Il est très important pour nous. Vous pourrez jouer en réseau local ou sur Internet, sur notre site dédié, jusqu'à huit joueurs. En fait, dès que vous avez votre créature vous pouvez commencer à jouer en Multi. Et là, toutes les combinaisons sont possibles : alliances plus ou moins profondes, guerre, etc. Tout ce qui se sera passé en Multi rejaillira sur le jeu Solo. On pense même à un univers persistant qui s'appellerait « Black & White Universe ».

SOMBRE AVENIR Le dieu devient mauvais et le ciel s'obscurcit. Le malheur va s'abattre sur les sujets.

La première cinématique passée, le jeune dieu (vous, essayez de suivre !) va se retrouver dans le village de ses petits fidèles, dont l'étendue est limitée par la mer d'un côté, une immense palissade de l'autre. Là, on peut gérer le village – construire des maisons, qui vont évoluer avec le temps et l'apprentissage de nouvelles techniques, surveiller l'approvisionnement en nourriture, le bonheur de ses sujets... qui, déjà, nous offrent des quêtes très simples, comme aller secourir un malade perdu dans la forêt. Près de la grande palissade, se trouve un parchemin doré. En cliquant sur ce parchemin, on accédera à la quête qui permet de franchir la palissade, derrière laquelle se trouvent les fameuses créatures géantes, qui représentent sur Terre les pouvoirs du dieu.

MISS RAINBOW Cette tortue est très gentille mais peu efficace au combat.

Vertes plantations

Mais choisir cette quête n'est en rien une obligation. Comme le dit Peter Molyneux : « *Je suis sûr que certains joueurs ne vont jamais franchir la palissade et jouer à Settlers dans le village !* » – ce qui est tout à fait possible, mais certainement moins intéressant. D'une part, c'est se

MAIN DANS LA MAIN En l'absence d'icônes, la sélection des persos se fera vraiment à la main.

LIEU DE CULTE Le temple est le cerveau du jeu : quêtes, dressage de la créature, sauvegardes, etc., tout est là.

couper d'un grand nombre de quêtes – elles ne manquent pas puisqu'on en compte 400 (et que d'autres devraient être téléchargeables par Internet très vite). D'autre part, c'est renoncer aux créatures géantes, qui sont un des immenses plaisirs du jeu.

Au début, on a le choix entre trois animaux-totems : la vache (tellement stupide que la choisir relève, selon Peter, « *du suicide* »), le tigre (plus intelligent mais pas toujours très attentif) et l'orang-outang (le plus équilibré). Ces créatures, symboles de votre pouvoir, doivent ensuite être entraînées. Et c'est là que tout joueur un peu équilibré perd les pédales ! Parce que, jusqu'à présent, on avait pu constater que Black & White était beau, drôle et plein d'idées. Rien de plus donc que tous les jeux formidables qu'on a pu voir depuis la rentrée. Mais en voyant la créature apprendre, on comprend que l'on est cette fois passé dans un tout autre univers.

L'apprentissage pratique (il y a aussi un apprentissage « moral ») est réellement impressionnant, il nous montre ce qu'est véritablement l'intelligence artificielle. Un exemple. Vous tenez votre

MANNE CÉLESTE Grâce au sortilège « Eau de vie », vous pouvez accélérer la pousse des récoltes et accroître la foi de vos fidèles en remplissant leurs estomacs.

Au pied Sylvestre !

EN LAISSE Attention à bien choisir la laisse de votre animal favori.

Le dieu que vous êtes pourra tenir son animal géant en laisse. Toujours aussi pervers, Molyneux nous donne le choix entre trois types de laisses. Si vous voulez que votre animal soit une créature vicieuse, vous pouvez l'attacher à la laisse « méchante », assez SM... Au contraire, si vous voulez un loup doux comme un agneau, mettez-lui la laisse arc-en-ciel. Enfin, si vous voulez que son caractère soit purement déterminé par vos actions, mettez-lui la laisse « neutre ». Mais attention : la laisse n'est pas tout. Même avec l'arc-en-ciel, si vous vous conduisez fort mal, le pauvre monstre deviendra très méchant

Q&R

RICHARD EVANS
Créateur de l'I.A.

Comment en vient-on à réaliser une telle I.A. ?
Il faut avoir une base de départ. En informatique tout est binaire, alors j'ai eu l'idée de tout fonder sur une opposition doute/croyance pour arriver à un maximum de vraisemblance.

Vous l'avez créée par vous-même ou avez utilisé des modèles déjà existants ?
Nous l'avons vraiment créée en interne. Nous étions très fiers, d'ailleurs car avec Peter nous sommes allés présenter le jeu à des chercheurs et des étudiants du MIT (Massachusetts Institute of Technology) et ils n'en croyaient pas leurs yeux, leurs propres travaux n'étaient pas allés aussi loin. Evidemment on a un peu triché.

Comment ça ?
On n'a pas fait comme la plupart des jeux où les personnages font semblant d'apprendre ce qu'ils savent déjà... rien n'est scripté. Si vous n'apprenez pas, ou mal, à votre créature comment faire telle ou telle action, elle ne saura jamais le faire. En revanche, on lui a donné des bases : elle sait déjà ce que sont un arbre ou un rocher. Pour éviter au joueur d'avoir à faire tout ce travail fastidieux.

Comment se passe l'apprentissage ?
On a pris le modèle humain : les créatures apprennent par observation et répétition de l'action. Nous avons refusé d'emblée certaines tricheries comme celle du champ de vision : quand un personnage de jeu ne voit plus quelque chose, un script lui fait « deviner » ses mouvements.
Pas dans Black & White nous avons véritablement copié les raisonnements d'une créature vivante.

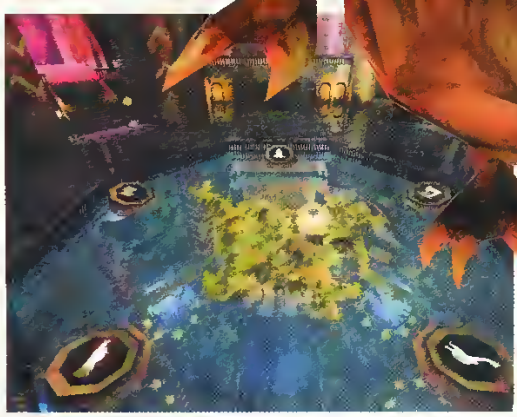
DORMEZ TRANQUILLE Ce sortilège établit autour de vos villes un dôme protecteur qui renverra tout mauvais sort à l'expéditeur. Bien dit !

bébé tigre débutant (il fait à peine trois mètres de haut) en laisse (disons que vous avez choisi la laisse « neutre ») et vous commencez à planter des arbres dans votre village. La créature vous observe assez longuement, ne perdant rien de vos actions, et puis, au bout de quelques minutes, elle va ramasser à son tour un arbre et... le jeter à terre à côté des vôtres. Se rendant compte que le résultat n'est pas tout à fait celui escompté, il va recommencer jusqu'à ce qu'il ait compris comment faire pour le planter.

À vous aussi d'orienter son apprentissage. Ainsi, si votre bébé monstre a faim, il risque de ramasser un paysan qui passe pour le croquer. Si vous ne dites rien ou si vous le récompensez de caresses, il va en conclure qu'il a bien agi et vos sujets composeront désormais son régime alimentaire. Si, au contraire, vous lui assénez une grande claque, il va comprendre qu'il a mal agi.
Un des collaborateurs de Peter Molyneux est arrivé à dresser sa créature pour qu'elle ne mange que les Aztèques de sexe masculin croyant en un certain dieu !

Tiger baby

L'apprentissage « moral », lui, va se faire presque naturellement. Tout le monde sait depuis longtemps que dans Black & White, comme son nom l'indique, on peut se tourner vers le bien ou le mal. Mais ce choix ne se fait pas dans un menu en début de jeu. Ce sont vos actions qui vont déterminer votre orientation, influant



PUITS DE CRISTAL L'intérieur du temple a de quoi faire pâlir tous les Quake III, Rune et Giants du monde ! Ici, la carte du monde.

MAUVAISE VOIE Voici l'affreux jojo qui, par ses mauvais conseils, va tenter de vous amener du côté obscur.

LA TOUR, PRENDS GARDE! Méfiance : ce dieu ennemi, dont voici le temple, ne doit pas être très bien intentionné...

VERS LA RÉUSSITE Voilà une panthère de bon niveau, dans le village d'un dieu du bien, et qui va le protéger efficacement... Le bonheur virtuel... un peu.

sur l'aspect et le comportement de votre créature - ainsi que sur l'aspect de votre territoire. Et comme on s'en doutait, on peut compter sur le pervers Molyneux pour nous pousser vers le mal !

Comme toujours chez Peter Molyneux, la main joue un rôle central dans l'interface. On atteint dans Black & White un nouveau stade, puisqu'il a réussi le pari fou de n'intégrer aucune icône. Il va falloir perdre vos vieux réflexes : vous ne pourrez cliquer sur rien. C'est avec la main « virtuelle » présente à l'écran que vous déplacerez la végétation, assignerez des tâches à vos sujets, promènerez votre créature géante et même que vous jetterez des sorts à vos ennemis. Pour lancer un sort, il faut dessiner un signe cabalistique dans l'air, qui va donner corps à votre puissance magique. Mais que les inadaptés dans mon genre se rassurent : les formes à reproduire sont extrêmement simples, et nous sont rappelées en bas de l'écran. La nature des sorts n'est pas indifférente non plus : selon que vous serez un dieu grec, aztèque ou celte, vous excellerez soit dans la boule de feu destructrice, soit dans la pluie fertilisante.

PAYSAGISTES Une de vos attributions en tant que dieu est de remodeler le paysage à votre guise. Si votre dressez bien votre créature, elle pourra le faire à votre place.

Le véritable but de Black & White est d'avoir le plus de fidèles possible, ce qui vous rendra plus puissant et vous donnera accès à plus de sorts, pour mieux affronter les autres dieux qui se dresseront sur votre route. J'aurais bien sûr encore un million de choses à vous dire - comme les différents sorts, le difficile équilibre entre bien et mal... - mais le temps qui nous était imparti touche à sa fin. Et puis je dois aller à une nouvelle réunion des Joueurs anonyme... ■

- Rémy Goavec

internet
jeu en réseau
1 heure 30 francs
et 2ème heure 25 francs
50 PC sur 350 m²
GONA PLAY
TARIFS HAPPY HOURS :
20 F/HEURE (14H-16H)
Horaires 12H-22H
(du mardi au dimanche)
Nocturnes 22H-10H
Réservations possibles
tél : 01 30 61 11 76
LIBRE SERVICE INTERNET
5 cours des Syrènes (derrière le cinéma)
78100 St Germain en Laye à 5 mn du RER A
Counter, Diablo 2, Starcraft, Age of Empire 2, Quake 3, Alerte rouge 2 et bien d'autres...

Donjons et moignons

Evil Islands | Lorsque monsieur Rôle rencontre madame Stratégie...

Pour info

- EDITEUR Ubi Soft
- DEVELOPPEUR Nival Interactive
- GENRE jeu de rôle-action
- SORTIE mars

BESTIAIRE Un dragon, un troll, une sorcière, des mygales... À quand le repos du guerrier ?

Alors que le très attendu Warcraft III entend mettre une pincée de jeu de rôle dans sa stratégie en temps réel, Evil Islands prend le contre-pied en intégrant de la stratégie dans le jeu de rôle : une idée prometteuse qui tieure bon le hit.

C'était pourtant mal parti. On a beau avoir confiance en Ubi Soft, quand on sait que l'éditeur français s'est associé à Ravensburger pour réaliser ce jeu de rôle, on s'attend au pire. Et pourtant, c'est bien à un vrai jeu que l'on a affaire. On retrouve d'ailleurs une vraie équipe de développeurs à l'origine du projet puisque ce sont les Russes de Nival Interactive - par le passé auteurs de l'ambitieux Rage of Mages - qui depuis deux ans et demi bossent sur leur bébé.

CABINE D'ESSAYAGE L'inventaire est vraiment bien fichu. Dommage que ma peau de tigre soit si ridicule.

Le jeu reprend l'univers de Rage of Mages, à savoir un monde composé d'îles peuplées de tout ce qu'un bestiaire heroic fantasy digne de ce nom doit comporter. Au début, vous vous éveillez en pleine nature sans savoir qui vous êtes, ni ce que vous faites là. Des humains s'enfuient à votre vue en criant : « C'est l'élu ! C'est l'élu ! » Vous l'aurez compris, le scénar de base consistera à honorer vos promesses électorales en sauvant le monde, ce qui vous donnera l'occasion d'en apprendre plus sur votre petite personne : banalité, quand tu nous tiens...

Avenue des gobelins

Ce qui est moins banal, par contre, c'est le moteur du jeu, entièrement en 3D. Exit les graphismes bitmap de Fallout ou de Baldur's Gate, en 2001, le jeu de rôle sera 3D ou ne sera pas. Du coup, on peut pivoter à loisir autour d'une scène, zoomer, dézoomer et même déplacer la souris pour découvrir le relief à quelques lieues de votre perso. C'est très agréable, les textures sont splendides et le cycle jour/nuit, les ombres et la météo dynamiques sont très bien rendus.

Après avoir passé un premier niveau en guise de didacticiel de bienvenue, vous arrivez dans un village où vous seront confiées vos premières quêtes : tuer un gobelin, un loup ou détrousser un voleur vous

Q&R

SERGE ORLOVSKY
PDG de Nival

Comment définissez-vous Evil Islands ?
Il est toujours difficile pour nous de donner un nom à ce que nous faisons. Nous avons juste fait ce que nous pensions amusant à jouer sans réellement penser aux lois du genre. Dans Evil Islands, vous contrôlez trois personnages pour mener à bien des quêtes qui requièrent des solutions tactiques. Nous pensons donc que c'est un mélange très naturel de stratégie et de jeu de rôle.

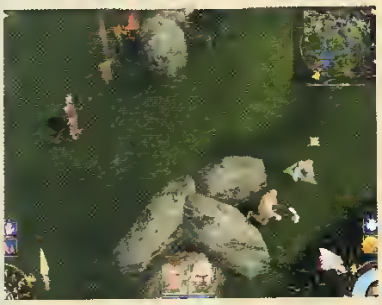
Le jeu sera-t-il linéaire et quelle est sa durée de vie ?
Le déroulement de l'histoire en elle-même est non linéaire, bien qu'il y ait certains lieux où les itinéraires se rejoignent comme dans Baldur's Gate. Sinon, le jeu propose plus de 80 quêtes prévues pour plus de 80 heures de jeu.

Prévoyez-vous un mode Multijoueur ?
Nous avons inclus un mode Multijoueur rassemblant six personnes en réseau local ou via Internet. Ce mode est coopératif et la personne qui accueille la partie est le leader des autres. Nous pensons aussi à Evil Islands pour un jeu massivement Multijoueur mais cela sera l'objet d'un projet séparé.

Une louchée de stratégie, une pincée de rôle

Evil Islands met un point d'honneur à développer la stratégie dans son jeu de rôle. Il est par conséquent plus payant de préparer ses attagues avant de se lancer à l'assaut de n'importe quel Grosbill venu. Démonstration en trois étapes... Et en images s'il vous plaît mesdames et messieurs !

Problème



Ce garde est bien gênant pour la progression de mon binôme. Je pourrais certes l'attaquer de front, mais je prendrais alors le risque de blesser l'un de mes persos. Autant utiliser la bonne vieille technique du fourbe pour profiter de la surprise et abreger le combat au maximum.

Tenaille

En déplaçant mes personnages l'un après l'autre, je les positionne de façon à ce que l'adversaire en ait au moins un dans le dos. Evidemment, tout se fait en rampant ou sur la pointe des pieds pour ne pas éveiller les soupçons de la sentinelle. Un peu de discrétion tout de même !

CQFD

Je selectionne mes deux persos et lance la charge. Cet abruti de garde se rue sur l'un sans voir l'autre qui, en le frappant courageusement dans le dos, lui fait rendre l'âme au premier coup. Une technique qu'il faudra impérativement maîtriser pour tuer certains ennemis.

permettra de gagner de l'expérience en attendant des quêtes plus consistantes parmi les 80 (non-linéaires) que propose le jeu.

À ce sujet, les rôlistes s'inquiéteront peut-être de l'absence de création de personnage. Mais, sachez que dans Evil Island, tout le monde part de rien, qu'il n'y a pas de classes et que ce n'est qu'au fil de la partie que le joueur pourra répartir les points d'expérience pour faire progresser son avatar dans un domaine particulier ou acquérir l'une des 100 spécialités disponibles. Tout cela est très classique, me direz-vous. Aussi vais-je évoquer l'aspect stratégique du jeu.

Vous pouvez contrôler plusieurs personnages en plus du héros, et bien que les combats se déroulent en temps réel, vous pouvez faire une pause pour commander telle ou telle action à un membre de votre équipe. Pour chacun, vous pouvez définir quelle partie du corps de l'adversaire il doit prendre pour cible : lui sectionner les bras, par exemple, pour le gêner passablement dans l'usage de la magie ou d'une épée à deux mains. Mais le plus intéressant, stratégiquement parlant, reste que le jeu gère l'effet de surprise et qu'un ennemi pris à revers subira plus de dommages que d'ordinaire. Dès lors, il conviendra, avant de

Exit les graphismes bitmap de Fallout ou Baldur's Gate, le jeu de rôle en 2001 sera 3D ou ne sera pas.

LIGNE DE DÉPART C'est dans ces ruines en bord de falaise que tout commence.

■ FINO ROSSO Voilà une image du jeu qui donne l'occasion d'admirer la météo à l'œuvre.

donner l'assaut, de bien placer ses équipiers, chose facilitée par la possibilité de marcher sur la pointe des pieds ou de ramper pour ne pas se faire repérer. D'ailleurs, autant vous le dire, vous n'aurez aucune chance devant certains adversaires si vous ne les prenez pas en tenailles. Enfin, caractéristique de la stratégie, un brouillard de guerre limite votre champ de vision, d'où l'importance tactique d'aller faire un repérage avant d'attaquer un adversaire sans savoir s'il a du soutien à proximité.

Evil Islands, aura une durée de vie de 80 heures et sera jouable en Multijoueur coopératif.

L'inventaire du petit bricolo

La magie est aussi de la partie avec 30 pouvoirs de base et 30 runes pour modifier leurs caractéristiques et effets, mais j'avoue avoir été plus intéressé encore par le système d'inventaire qui permet bien sûr de vendre et d'acheter des accessoires, mais aussi de démonter un objet pour récupérer ses composants et les combiner pour obtenir autre chose. Je vous laisse imaginer la profondeur que cela donne à ce bon vieil inventaire, d'autant que l'interface m'a l'air assez bien pensée et qu'on se fait vite aux raccourcis-clavier.

Certes, on sent bien poindre un ou deux petits défauts sur cette pré-version comme un aspect un peu dirigiste et surtout un scénario manquant d'originalité, mais en dehors de cela, Evil Islands, avec ses bonnes idées et son excellent moteur graphique, semble bien parti pour secouer les ténors du genre. ■

- Arnaud Cueff

■ HUGH ! L'heroic-fantasy, ce n'est pas seulement les châteaux, comme le montrent ces tentes indiennes.

■ IT'S A KIND OF MAGIC Pas de jeu de rôle sans sortilèges qui brillent la nuit. Evil Islands proposera 30 pouvoirs et 30 runes pour les customiser.

MAUVAIS JOUEUR

KINGDOM UNDER FIRE

STRATEGIE TEMPS REEL + RPG

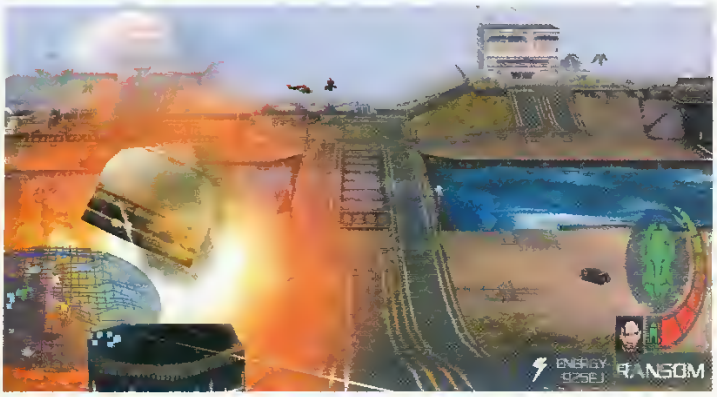
2 campagnes stratégie temps réel + 15 missions RPG. Plus de 70 unités différentes, des centaines d'armes et d'objets, 60 pouvoirs spéciaux et sorts magiques. 3 modes multijoueur en stratégie et 1 mode Héros (RPG)

Découvrez l'univers incroyable de Kingdom Under Fire sur

www.kufgame.com

Piège en eau trouble

Hostile Waters | Un peu de stratégique postapocalyptique ?



UN OBJECTIF ATTEINT ! Pour finir vos missions, vous devrez détruire pas mal de bâtiments. Le moteur physique permet des destructions réalistes.

Pour info

- ÉDITEUR Ubi Soft
- DÉVELOPPEUR Rage Software
- GENRE stratégie
- SORTIE mars

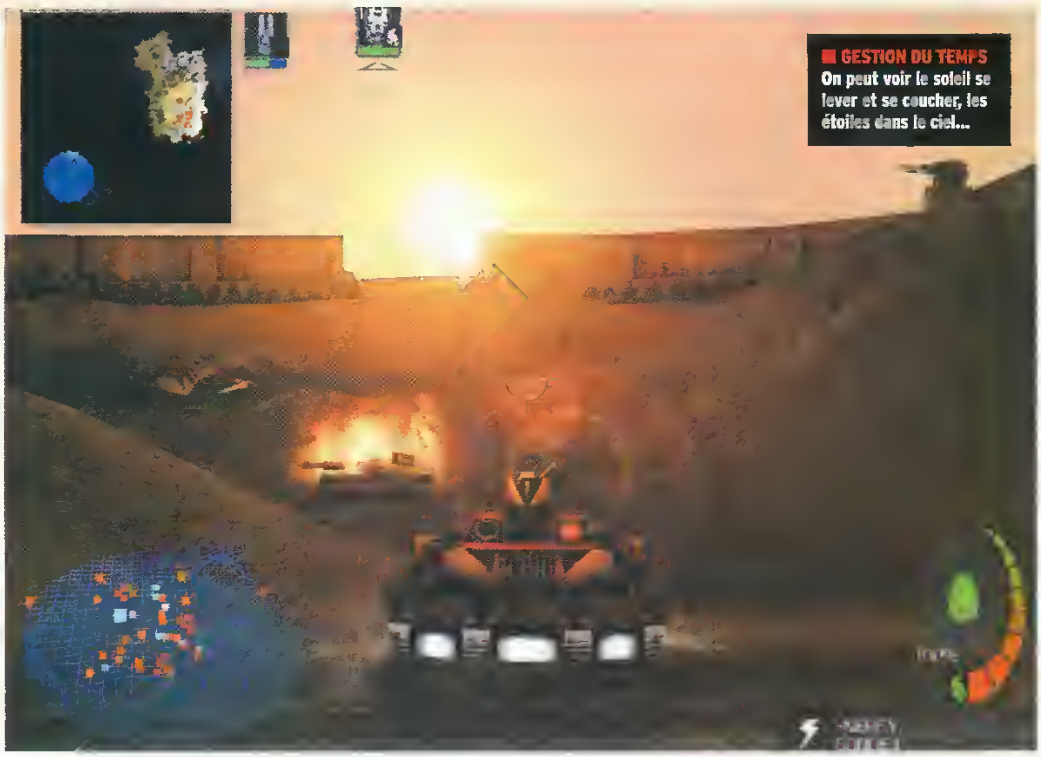
Découvrir un jeu dont on ne sait rien a toujours quelque chose d'agréable. En développement depuis plus de trois ans, Hostile Waters a en effet très peu fait parler de lui. Mettons fin à cette impopularité imméritée : ce jeu a toutes les chances d'être excellent.

Non, le titre Hostile Waters ne fait pas référence aux WC dans lesquels Marc Renton, héros de *Trainspotting*, s'apprête à plonger dans un sombre bar écossais des plus glauques, non non non, que nenni. Hostile Waters est un jeu de stratégie sur lequel Rage travaille depuis trois ans et demi. Entièrement en 3D (comme c'est étonnant de la part de Rage, développeur notamment d'Expandable et d'Incoming), le jeu se déroule dans un futur postapocalyptique. La terre vient de se faire envahir par des aliens, qu'il va falloir bouter le plus loin possible.

Votre mission, puisque vous avez décidé de l'accepter, sera de détruire les envahisseurs au cours d'une vingtaine de missions. Comme dans tout bon récit de science-fiction, vous vous rendrez vite compte que les envahisseurs ne sont pas aussi méchants qu'on pourrait le croire, et les gentils, pas forcément si gentils.

Un petit côté Ground Control

À première vue, Hostile Waters rappelle Ground Control. Mais l'environnement terrestre (et extraterrestre) du jeu de Sierra est ici remplacé par un environnement urbain des plus réussis. Des tours, des gratte-ciel, des bunkers, bref, de vraies bâtisses construites pour durer. Côté design, le jeu est d'évidence très original. Les différents véhicules ont un côté vivant, presque organique, comme cet hélicoptère au fuselage courbé, noir et orange, rappelant étrangement une abeille. Les déplacements de certains tanks en étonneront plus d'un, l'arrière se rapproche de l'avant, la carcasse se courbe, et on a véritablement l'impression de regarder un ver de terre géant en métal se déplacer lentement. Si le développement du jeu a pris autant de temps, c'est aussi à cause de son moteur physique. Détruisez une tour, elle se brisera de façon réaliste, s'écrasera sur le sol, et les morceaux indemnes rouleront sur quelques mètres. De même, l'intelligence



GESTION DU TEMPS On peut voir le soleil se lever et se coucher, les étoiles dans le ciel...

Côté design, le jeu est à l'évidence très original. Les différents véhicules ont un côté vivant, presque organique.

PLANIFICATION DE LA MISSION Cette carte vous permet de planifier vos attaques.

artificielle semble très poussée : en s'approchant de civils avec un hélicoptère armé, ceux-ci courent se cacher, ou restent sur place en levant les bras. Réussi.

Le moteur, sans être hyper détaillé, impressionne, notamment par le nombre d'animations simultanées qu'il est capable de fournir. Tout bouge en même temps ! L'interface graphique, elle, est particulièrement soignée : effet de « neige » lorsque l'on change de caméra, menus animés, affichage en temps réel de la distance entre la caméra et l'objet qu'elle filme, tout cela rappelle fortement certains films de SF (on pense souvent à *Starship Troopers*), ou encore certains reportages filmés durant la guerre du Golfe.

Rage avoue avoir beaucoup travaillé sur le gameplay : on peut finir les missions de plusieurs façons, en employant des tactiques différentes. On peut tout à fait décider de piloter un avion pendant toute la partie, demander la protection de ses alliés, et aller friter l'ennemi comme un dans un shoot 3D. Bien sûr, rien ne vous empêche de planifier vos attaques bien à l'avance, comme un vrai joueur de stratégie se doit de le faire.

Hostile Waters est le résultat d'un très long travail, et on commence à savoir ce qui arrive aux jeux qui ont dépassé les trois ans de développement : ce sont soit des catastrophes (Daikatana), soit des chefs-d'œuvre (Nomad Soul, par exemple). À quelle catégorie appartiendra Hostile Waters ? Réponse au mois de mars ! ■

- Thomas Diouf

DES ANIMATIONS PARTOUT Tout bouge : les véhicules au sol, les menus, les feuilles des arbres, les douilles tombent des armes...

ARMEZ VOS VÉHICULES Avant d'aller au combat, il va falloir faire des réserves de munitions et d'énergie. Pensez à bien équilibrer vos forces.

Q&R

JULIAN WIDDOWS
Chef de projet

Sur quoi vous êtes-vous principalement concentré durant ces trois ans ?
Nous avons beaucoup travaillé à équilibrer les missions. Nous ne voulons surtout pas que le joueur reste bloqué. Nous nous sommes rendu compte que, généralement, les joueurs adoptaient un certain style de jeu en début de partie et s'y tenaient. Nous voulons que Hostile Waters puisse plaire à tous.

Combien de temps durent les missions ?
Entre trente minutes et plusieurs heures ! Il y a plus de 20 missions dans le jeu, et il devrait falloir environ 40 à 50 heures pour le finir.

Le jeu sera-t-il linéaire ?
Oui. Mais nous avons inclus un véritable scénario dans le jeu, avec des rebondissements, des coups de théâtre. Toutes les scènes cinématiques sont faites avec le moteur du jeu, et certaines prennent la forme de reportages tele. Ça devrait être captivant. Nous ne voulons pas que les joueurs arrêtent de jouer. Nous voulons qu'ils finissent le jeu !

King of the hill

Warrior Kings | Temps réel et Moyen Âge font-ils bon ménage ?

Pour info

- EDITEUR Sierra
- DEV Black Cactus
- GENRE stratégie temps réel
- SORTIE été

DE GRAND PAYSAGES Le moteur devrait permettre de zoomer d'une vue générale à un gros plan, comme dans Ground Control.

Sierra enchaîne les excellents jeux de stratégie temps réel. Après Ground Control et son add-on Dark Conspiracy, après Homeworld et Homeworld : Cataclysm, l'éditeur s'apprête à sortir Warrior Kings, un jeu de stratégie se déroulant à l'époque médiévale.

Sérieux, ça devait pas être facile de défendre son petit village au Moyen Âge ! Se faire attaquer tous les 10 du mois par des hordes de guerriers à cheval, se faire piller ses terres, non non, ce n'est pas une vie. Alors quand le fantastique s'en mêle, c'est encore plus compliqué. Sauver votre petit village, et accessoirement envahir des régions entières pour étendre votre territoire, voilà votre but dans Warrior Kings. L'une des bases du jeu sera l'économie, qu'il vous faudra gérer au mieux. Pour cela, vous devrez gérer trois ressources principales : la nourriture, le bois et la pierre, et le métal. Ainsi, il sera possible d'assigner à chaque paysan une tâche précise, histoire de conserver l'équilibre très instable de votre économie. Rien ne vous empêchera non plus d'assigner à chacun de vos villages une fonction précise, de façon à créer un véritable effort de groupe. Car attention, si l'une de vos ressources venait à manquer, vos batailles s'en ressentiraient sensiblement.

En Solo ou sur le Net

Et de la baston, il va y en avoir : on ne fait pas se déplacer des centaines de soldats et de guerriers à cheval pour rien. Du côté de Black Cactus (le développeur, dont c'est le premier jeu), on semble ne pas aimer la linéarité. Le jeu disposera de cinq fins différentes, et d'un système de missions non linéaires. On pourra ainsi choisir de devenir un véritable tyran, envahisseur compulsif, ou un vrai héros, qui sauve la veuve et l'orphelin. Par exemple, vous pourrez décider de faire construire une université, histoire d'éduquer vos sujets. Ils pourront apprendre la magie noire, que vous utiliserez ensuite sur le terrain, histoire de décimer au mieux vos ennemis. Mais vous pourrez aussi leur faire étudier *La Bible*, pour les rendre dociles, ou encore faire construire un autel, histoire d'en sacrifier quelques-uns sur la place publique.

Q&R

JAMIE THOMSON
PDG de Black Cactus

Quels sont les points forts du jeu ?
Nous souhaitons que le joueur ait un contrôle absolu sur ce qu'il fait. Il doit pouvoir choisir entre faire le bien et faire le mal, et en assumer les conséquences. Il y a plusieurs façons de finir le jeu et cinq fins différentes, on doit pouvoir faire exactement ce que l'on veut.

Qu'est-ce qui est le plus facile, faire le bien ou le mal ?
Il est plus facile de finir le jeu en faisant le mal. En fait, en choisissant le mal, il faut s'attirer la sympathie de l'Enfer, ce qui est plutôt facile. Se faire apprécier des dieux est plus compliqué !

Quelle est la principale différence entre Warrior Kings et les autres jeux du genre ?
Nous nous sommes inspirés de l'Empire romain mais avons situé le jeu dans une époque médiévale fantastique. Nous avons évité les clichés comme les orcs et elfes mais avons ajouté quelques races étranges.

À LA BATAILLE Vos troupes devraient se déplacer de façon très réaliste.

■ **VOS CULTURES** Il faudra bien alimenter votre peuple, sinon, vos guerriers seront tout faibles...

Chacune de vos actions aura diverses conséquences sur le reste de la partie. L'un des buts de Black Cactus est de créer un jeu de stratégie auquel on peut jouer et rejouer sans cesse de façon différente.
Bien évidemment, on pourra s'adonner aux joies du combat en réseau. LAN et Internet, tout est bon pour empaler ses adversaires à la lance. Huit cartes Multijoueur seront jouables à la sortie du jeu, et plusieurs modes de jeu sont annoncés.

Techniquement, le soft risque de donner un petit coup de vieux aux autres jeux du genre. Par ses graphismes, déjà, mais surtout par son moteur, capable de faire se déplacer et se battre une armée entière, composée de plusieurs centaines de soldats. Et comme on devrait pouvoir zoomer depuis le ciel jusqu'au visage en gros plan d'un soldat boutonneux, ça promet. Warrior Kings s'annonce donc comme une sorte d'Age of Empires entièrement en 3D, mais avec une gestion des combats beaucoup plus réaliste et une intelligence artificielle très poussée. Black Cactus ne cache pas ses ambitions : faire un jeu de stratégie à la fois novateur, techniquement très poussé, non linéaire, et capable de tenir le joueur en haleine lors de longues parties sur le Net. On ne demande que ça ! ■

- Thomas Diouf

On devrait pouvoir zoomer depuis le ciel jusqu'au visage en gros plan d'un soldat.

■ **LE CALME AVANT LA BATAILLE** La gestion du temps est un facteur primordial pour gagner la bataille. Il va falloir ruser.

■ **VOTRE VILLE** Ça change d'Age of Kings! Comme dans tout bon jeu de stratégie, une partie sera consacrée à la gestion. Votre ville abrite vos ressources.

world-wild-dvd.com
Le Site des Mordus du Cinéma
http://www.world-wild-dvd.com
Du Son et des Images
Le Meilleur des Storyboards
par les plus grands
dessinateurs
Les plus belles bandes anonces

Gagner
sur
http://www.world-wild-dvd.com
World-wild-dvd.com
Tel : 01 45 62 30 42 - Mel : arsono@world-wild-dvd.com
Fax : 01 45 62 05 65 - 20 rue Jean Murmoz 75008

NOIR SUR BLANC

Peter Molyneux | L'homme qui voulait être Dieu...

Qui ne connaît pas encore Peter Molyneux ? Grâce aux immenses hits qu'il a réalisés, le nom de cet Anglais flegmatique est profondément lié à l'histoire du jeu PC. Populous, Theme Park, Syndicate, la plupart des jeux qu'il a conçus et programmés sont de véritables légendes du genre. Un mois avant la sortie de Black & White, qui s'annonce comme un nouveau séisme, nous avons rencontré, chez lui, l'homme qui se prenait pour Dieu.

Si Peter Molyneux a choisi d'installer ses pénates dans un lieu relativement obscur et reculé – Guildford, petite ville universitaire au sud de Londres – il n'en a pas pour autant tourné le dos à un certain luxe. Preuve en est, son charmant petit cottage, presque

■ **TÊTE HAUTE** Très gentleman, Peter Molyneux fait voler en éclats l'image des développeurs de jeux vidéo.

un manoir, doté, outre la vingtaine de pièces dont chacune pourrait accueillir la rédaction de *Gen4 PC* plus quelques copains, d'une piscine intérieure, d'une immense salle de jeu et d'un écran de télévision dont il faudrait plusieurs jours pour faire le tour. N'oublions pas non plus – ce serait mesquin – le court de tennis, le canapé zèbre dans la cuisine et le terrain de cricket ! Ne jouons pas non plus les mauvaises langues : il est normal que douze années passées à inventer quelques-uns des jeux les plus géniaux que nous ayons vus sur PC, finissent par payer.

Quant à Peter Molyneux lui-même, il est aux antipodes de tous les clichés qui traînent sur les développeurs de jeux. Incarnation du gentleman anglais pince-sans-rire, quelque part entre John Steed et Alex Taylor, Peter Molyneux est aussi la victime d'une *private joke* de la part des chauffeurs de taxi locaux, qui racontent aux visiteurs étrangers que son père était un lord, et que le château des Molyneux, dont son trère aurait hérité, se trouverait à quelques kilomètres de Guildtord (vérification faite auprès de l'intéressé, il descend d'une prestigieuse lignée de... pompistes !). Mais chez Peter Molyneux, sous le dandy, le passionné de jeux en tous genres n'est jamais loin, comme le prouvent les centaines de boîtes de jeux qui tapissent toute une pièce, les statuettes de ses différentes créatures sur les guéridons victoriens, ou l'authentique robot issu de la série *Dr Who* (célébrissime en Angleterre) qui accueille les visiteurs dans le hall d'entrée. C'est avec ce passionné, doublé d'un génial créateur, que nous avons pu, pendant toute une journée, parler de sa carrière, de sa vision du futur des jeux vidéo, et, bien sûr, de Black & White. ■

Interview

Homme d'influence | PeterMolyneux pratique la magie mais pas la langue de bois.

Peter, les chauffeurs de taxi peuvent venir chez vous les yeux fermés. Vous devez être la célébrité locale ?

[illegible]

Pouvez-vous commencer par nous rappeler comment vous avez débuté dans les jeux vidéo ?

[illegible] le temps [illegible] quelque chose comme [illegible] une société et [illegible] les [illegible] jeux [illegible] le Commodore et l'Amiga. Très vite, nous avons compris que ces deux machines ne deviendraient pas des ordinateurs de bureau, et mon associé et moi pensions que ce serait une bonne idée de percer dans le jeu vidéo. Un de mes amis avait créé des jeux qui avaient remporté un grand succès sur Commodore ; il nous fournissait des jeux pour les convertir pour [illegible] 200 livres [illegible] avec ça, mais surtout, [illegible] faisait un jeu. [illegible] Bullfrog [illegible] sur [illegible] autres.

Une question bête : pourquoi avez-vous choisi le nom Bullfrog ?

[illegible] qui a eu cette idée. C'est une drôle d'idée. Peut-être qu'il était du signe de [illegible] jouait à Frogger, d'où l'esprit [illegible] *Bull* (NDLR : taureau) et [illegible]

Je pense que le PC a un très brillant avenir en matière de jeu.

Vous avez mentionné [illegible] jeux. Tous ces jeux super-célèbres que vous avez fait du temps de Bullfrog, avez-vous été personnellement impliqué dedans ?

[illegible] Mark [illegible] et Syndicate [illegible] les [illegible] temps, [illegible]

Dans le processus de création d'un jeu, qu'est-ce qui vient en premier ?

■ L'AMI DES BÊTES
Un canapé zèbre trône fièrement dans la cuisine de Peter Molyneux.

Une idée de scénario, des images, une avancée technique ?

[illegible]

Dans Populous, votre premier jeu, on joue Dieu – comme dans beaucoup de vos jeux...

[illegible]

Exactement. Mais pour l'époque, c'était incroyablement ambitieux. Comment avez-vous convaincu les gens de vous suivre là-dessus ?

[illegible]

Donc, on peut dire que c'est l'idée d'influence qui motive vos jeux.

[illegible]

Un de vos jeux les plus connus, du moins en France, est sans aucun doute Dungeon Keeper. Comment en avez-vous eu l'idée ?

[illegible]

> **Chez Bullfrog, quand je rentrais dans une pièce, les gens se taisaient, j'étais le patron, et ça, ça n'est pas du tout mon truc.**

[illegible]

Combien de temps a duré l'aventure Bullfrog ?

[illegible]

Et pourquoi avoir quitté cette entreprise que vous aviez créé ?

[illegible]

[illegible]

Et vous êtes parvenu à ne pas être le patron chez Lionhead – alors que la société vous appartient ?

[illegible]

L'an dernier, vous avez créé un choc parmi les joueurs en annonçant que vous cesseriez

de développer sur PC pour vous tourner vers les nouvelles consoles, notamment la X-box. Vous voulez bien revenir sur cette déclaration étonnante ?

[illegible]

Donc vous ne pensez pas, comme on a pu le dire, que les nouvelles consoles vont tuer le PC en matière de jeux ?

[illegible]

Un mot des jeux de plus en plus beaux, de plus en plus originaux et créatifs. Pensez-vous que le jeu vidéo va, comme le cinéma, être un jour considéré comme une œuvre d'art, après avoir été considéré comme un passe-temps pour gamins ?

[illegible]

Pour une question idiote pour finir. Vous portez un nom français, quelle en est l'origine ?

[illegible]

Propos recueillis par Jérémy Gravier
Photos : Jérôme Sonnet

■ **HIT MAKER** To be or not to be... That is not a question anymore.

Ludothérapie

Connaissez-vous la dernière discipline psychiatrique à la mode, la ludothérapie ou traitement par les jeux ? Pionnière de cette nouvelle science, le docteur Karine Misolle a bien voulu rompre le secret médical et nous ouvrir les dossiers de quelques-uns de ses patients les plus atteints. En voici quelques extraits.

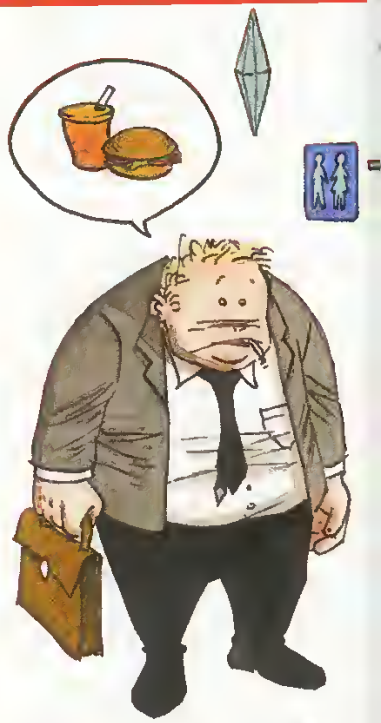
Texte : Thomas Diouf et Rémy Goavec. Illustrations : Khéridine.

Yvon Vaurasse

« Les logiciels de gestion ont permis à Yvon de dépasser ses échecs professionnels. Pronostic : tiré d'affaire. »

Nom : Yvon
Prénom : Vaurasse
Âge : 29 ans
Taille : 1m63
QI : 65
Situation familiale : divorcé
Père : homme d'affaires
Mère : rentière
Frères et sœurs : aucun
Profession : entrepreneur
Signes particuliers : léger strabisme convergeant

« Un regard qui mélange envie et candeur, une voix qui trahit une émotion intense, un enthousiasme chaque fois renouvelé, la bave aux lèvres, des mains crispées, des yeux injectés de sang, une sueur abondante qui coule de chacun des pores de sa peau dégageant une odeur nauséabonde, des poils qui poussent façon loup-garou, voilà ce qui se passe quand Yvon parle d'argent. Particulièrement éloquent, il a pu convaincre des capitaux-risqueurs d'investir des millions de francs dans plusieurs sociétés. Mais, en six mois, toutes ont fait faillite. Le motif ? "Mauvaise gestion." Son complexe de supériorité détruit, Yvon n'était plus qu'une loque qu'on a jetée sur le sol de mon cabinet. Sur le dernier PC de son ultime entreprise, je lui ai fait installer tous les jeux de gestion que j'ai pu me procurer. La série des Civilization, les jeux de Will Wright, tout. Il a très vite commencé à accumuler des richesses. Ses cités sont immenses, le commerce est prospère, ses sujets le respectent. Il a tapissé les murs de la pièce de captures d'écran montrant les villes impressionnantes qu'il a réussi à construire. En cas de guerre, il est surarmé, et ses soldats lui vouent un tel culte qu'ils meurent vaillamment au combat après s'être défendus de belle manière. Yvon est cependant encore dépourvu de toute vie privée et c'est un peu ma faute : il joue aux Sims et vit avec une jolie Simsette, avec laquelle il a un enfant. Hiérarchiquement, ils ont pourtant atteint des sommets. Ses Sims sont riches. Ses villes aussi. Seul dans les locaux de sa start-up en faillite, Yvon jubile. Ai-je vraiment le droit de lui reprendre tout cela une fois le traitement terminé ?... »



Patsy Mulateur

« Les simulateurs de vol transforment les pulsions suicidaires de Patsy en énergie positive. Pronostic : en bonne voie. »
Nom : Mulateur
Prénom : Patsy
Âge : 24 ans
Taille : 1m64
QI : 97
Situation familiale : célibataire
Père : chauffeur poids lourd
Mère : institutrice
Frères et sœurs : Joël, 26 ans, champion de catch
Profession : monitrice de conduite
Signes particuliers : a cassé tous les os de son corps
« ... Depuis qu'elle est toute petite, Patsy a toujours rêvé d'être pilote de ligne. Mais des problèmes de synchronisation, cumulés à un vertige pétrifiant, l'ont forcée, après avoir détruit la moitié des avions de l'aérodrome local, à choisir une autre voie. Patsy est devenue monitrice de conduite, objet d'une grande frustration, qui l'a poussée à se mettre au saut à l'élastique sans élastique : quand on me l'a amenée, je n'ai vu qu'un plâtre sculpté par Picasso. Pour combler son insatiable désir de voler, je lui ai fait découvrir les simulateurs de vol. Très vite, elle connaissait par cœur les touches de Flight Simulator. Elle décolle les yeux fermés, atterrit sur des porte-avions sans aucun problème, passe des heures à lire les épais manuels de ses logiciels préférés en prenant des notes. Patsy est incollable. Elle a fini par convaincre son aérodrome de la réinscrire comme membre, mais a de nouveau frôlé la mort de peu, en tentant un looping un peu trop osé par vent fort. Elle a été définitivement radiée, sa carte de membre déchirée devant ses yeux. Le choc a failli réduire mes efforts à néant, mais heureusement, j'ai eu l'idée de lui donner le désir de voler différemment, de manière plus agressive. Je lui ai donné Crimsom Skies, et elle passe désormais son temps à détruire des avions de guerre sur Internet. Son incapacité de voler dans la vie réelle s'est transformée en une rage destructrice, aérienne et virtuelle. Hélas, l'armée de l'air embauche, et j'ai peur de devoir bientôt tout recommencer à zéro une fois de plus. »

Séraphin Limier

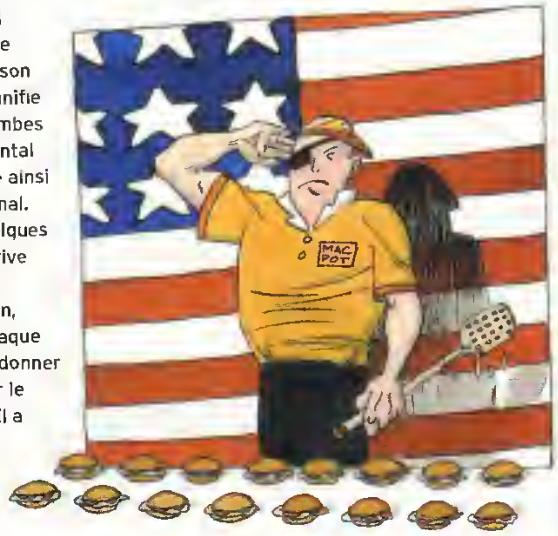
« Nous arrivons à contenir les tendances de Séraphin au voyeurisme grâce aux jeux d'infiltration. Pronostic : très positif. »
Nom : Limier
Prénom : Séraphin
Âge : 32 ans
Taille : 1m84
QI : 108
Situation familiale : célibataire
Père : inspecteur de police
Mère : professeur de mathématiques
Frères et sœurs : aucun
Profession : fonctionnaire (employé de mairie)
Signes particuliers : 2/10e à chaque œil
« La honte a toujours été le sentiment premier chez Séraphin Limier. Son psychanalyste, après douze années de bons et loyaux services à l'écouter trois fois par semaine, a pris sa retraite, et me l'a envoyé. Séraphin essaie de se débarrasser d'une terrible addiction : c'est un voyeur. Pour cette raison, il n'a jamais pu garder un emploi plus de six semaines. Alors, pour combler sa curiosité permanente, pour assouvir son besoin de savoir, pour remédier à sa paranoïa constante, je l'ai mis aux jeux d'aventure. Ses progrès sont fabuleux. Dans les divers épisodes de Gabriel Knight, il lit chaque morceau de papier qui traîne. Dans The Longest Journey, il écoute tous les dialogues, et a recommencé le jeu plusieurs fois, de façon à poser toutes les questions, en vérifiant les réponses. Il s'est récemment acheté un Amiga 500 d'occasion, et a passé des centaines d'heures sur Maupiti Island. Il passait ses journées caché sous les lits des personnages, les traquant partout, écoutant aux portes. Depuis peu, il s'est mis aux jeux à la Warren Spector : System Shock 1 et 2, Deus Ex, Thief 1 et 2, il semble très épanoui. Il épie, il lit chaque document écrit, écoute les personnages non joueurs discuter des heures durant. Sur son mur, il a recopié chacune des petites notes laissées par les personnages de Deus Ex. Il a entièrement reconstitué le scénario principal, mais aussi toutes les sous-quêtes. Séraphin sait tout, Séraphin entend tout. La vie de Séraphin se confond à celle des autres, Séraphin est ma plus belle réussite. »

Jacques Ecker

« Les jeux de stratégie se montrent efficaces chez ce mégalomane frustré. Pronostic : encourageant mais réservé. »

Nom : Ecker
Prénom : Jacques
Âge : 53 ans
Taille : 1m78
QI : 95
Situation familiale : marié, trois enfants
Père : militaire (grade : général)
Mère : femme au foyer
Frères et sœurs : aucun
Profession : manager d'un fast-food
Signes particuliers : borgne

« Jacques Ecker est fils de militaire. Borgne de naissance, sa différence et le culte absolu qu'il voue à son père ont fait de lui un personnage irascible, une sorte de petit chef que personne n'écoute. Rejeté par l'armée du fait de son handicap visuel, il est devenu manager d'un fast-food, où son incompétence fait rire ses employés. Pour lui permettre d'assouvir sa soif de pouvoir et de contrôle, je lui ai fait porter des jeux de stratégie. Earth 2150, Ground Control, Homeworld Cataclysm, Sacrifice (il semble apprécier particulièrement ce dernier)... Il donne des ordres à des armées composées de centaines de soldats, organise le déplacement de lourds blindés, se prend pour Napoléon. Depuis son salon, ce patient refait l'Histoire. Maintenant, quand l'un de ses employés se moque de lui, il rentre chez lui et décide d'envahir une quelconque planète qu'il détruit sauvagement. Chaque fois qu'il reçoit un blâme de son supérieur hiérarchique, il planifie le décollage de plusieurs bombes nucléaires. Son équilibre mental est très relatif, mais il arrive ainsi à paraître relativement normal. Certes, il endure encore quelques bouffées délirantes. Il lui arrive de placer les petits pains de hamburgers en rang d'oignon, de placer un cornichon à chaque coin de la formation, et d'ordonner à ses troupes d'aller envahir le général Moutarde... Lorsqu'il a fini un jeu, Jacques devient une tout autre personne. Simple, humble, souriant. Mais dès qu'on lui manque de respect, dès que l'un de ses ordres n'est pas suivi dans le quart de seconde qui suit, ses névroses remontent, et son besoin de pouvoir refait surface. Il se replonge alors des heures dans ses jeux, et domine. Le traitement risque de durer plusieurs années... »



Hector Carnac

« Le shoot permet à ce psychopathe polymorphe de sublimer ses pulsions meurtrières. Pronostic : encourageant. »

Nom : Carnac
Prénom : Hector
Âge : 37 ans
Taille : 1m92
QI : 155
Situation familiale : veuf (pour la troisième fois)
Père : vigile à la retraite
Mère : équarrisseuse de pieds de porc
Frères et sœurs : morts suicidés d'une batterie de couteaux de cuisine dans le dos à l'âge de 16 et 18 ans
Profession : taxidermiste
Signes particuliers : yeux vairons

« ... Abats, gésiers, tripes, langues et cervelles composaient l'essentiel des repas du petit Hector. Sa mère, qui vouait un goût particulier pour la viande rouge et les abats, avait réussi à vivre de sa passion : la boucherie. Un petit calcul permet de connaître rapidement la quantité d'abats que Hector avait avalée avant de quitter sa mère, à l'âge de 27 ans. À raison de 120 grammes par repas, sans compter les petits déjeuners, il avait ingurgité plus de 2 tonnes et 300 kilos de bas morceaux. Mais Hector était instable et montra très vite des symptômes associaux inquiétants. Devenir végétarien n'y avait rien changé, et sa profession de taxidermiste inquiétait beaucoup ses voisins propriétaires d'animaux domestiques. Quand on me l'a amené, l'idée suivante m'est venue : "Sublimer la pulsion meurtrière ." Équipé d'un PC surpuissant, il s'entraîne maintenant quotidiennement à Quake III. Il fragge, il tue, les murs de son serveur sont recouverts de sang, et ses yeux manquent régulièrement de sortir de leurs orbites lors de ses parties endiablées. Aujourd'hui, après un an de traitement, Hector s'est marié et sa femme attend des jumeaux. Il a été élu "taxidermiste de l'année" par la célèbre association BARGE, qui réunit les empailleurs les plus doués de France. Petit à petit, Hector a découvert la sérénité. De 19 heures d'entraînement quotidiennes, il est passé à 6, et son rapport frags/morts ne fait que s'améliorer. Hector est heureux. Grâce à mon traitement, Hector est devenu un "quakeur". »

3615 astuces®

08 36 68 32 64

BLOQUÉ SUR UN JEU VIDÉO ?

MISE À JOUR EN PERMANENCE, LA BASE DE DONNÉES D'astuces® VOUS DÉBLOQUERA SUR PLUS DE 1 500 JEUX VIDÉO CONSOLES OU PC.

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les dés d'une parte récalcitrante, de connaître les caups qui font mouche ou le code du circuit caché, astuces® est à votre service 7j/7, **24h/24** : par minitel (3615 ASTUCES) ou téléphone (08 36 68 32 64).

Pixtel 3615 083668 2,21F/MN Astuces est une marque deposee Pixtel *Playstation 2 est une marque déposée SONY

NOUVEAU : ASTUCES A SON ENVOYÉ SPÉCIAL PERMANENT AU JAPON !
Retrouvez ses chroniques sur le 3615 astuces ou le 08 36 68 32 64.

Gagnez une
PLAYSTATION 2
par semaine 3615 ASTUCES - 08 36 68 32 64

Après vous avoir parlé, le mois dernier, de la préproduction, nous avons voulu vous faire découvrir en détails l'une des professions les plus importantes de cette phase, à défaut d'être une des plus connues. Pourtant, bien avant que les programmeurs, game designers et autres ingénieurs n'interviennent, le graphiste est bien souvent le premier à réfléchir au jeu, à imaginer à quoi pourront ressembler les personnages et leur univers. Petit tour d'horizon d'une profession trop souvent dans l'ombre.

INFORMATIQUE POUR TOUS De plus en plus, la palette graphique remplace le pinceau.

Graphiste

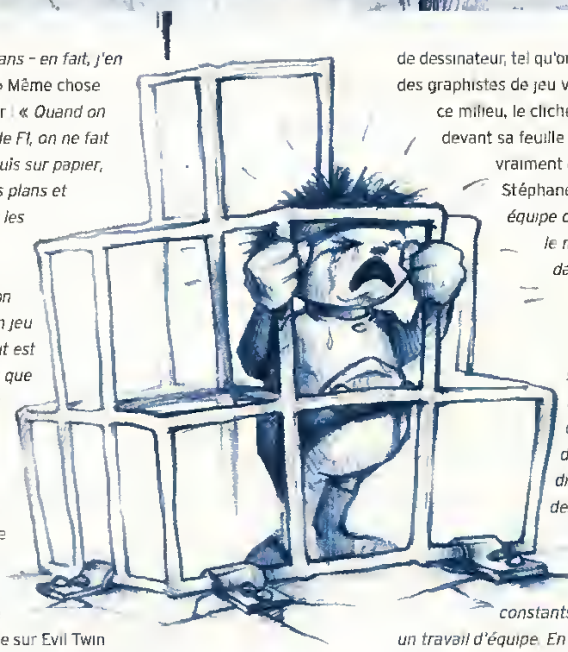
Celui qui donne un visage à nos héros.

Quand on demande bêtement à un graphiste de jeux vidéo comment il est entré dans cette merveilleuse industrie, il commence en général par ouvrir de grands yeux ronds, avant de bredouiller quelques bouts de phrases embarrassées et, d'éclater de rire ! De fait, dans la génération actuelle des graphistes (c'est sans doute en train de changer), bien peu nombreux sont ceux qui se destinaient dès le départ au jeu vidéo. Comme le dit Marc Chevalier, directeur artistique de F1 2000 pour Ubi Soft : « *Quand on apprend le dessin, de toute façon, il faut avoir l'esprit ouvert. Si on débarque sur le marché du travail en se disant : "Je vais bosser dans la pub et rien d'autre", on n'ira pas loin* ». L'ouverture d'esprit, c'est sans doute l'expression qui revient le plus souvent dans les discours des gens que nous avons rencontrés pour ce dossier. Tout d'abord, parce qu'on est amené à travailler avec des gens issus de tous les horizons.

Comme nous le dit Stéphane Bachelet, directeur artistique chez In Utero, bientôt responsable du très attendu Evil Twin : « *Jusqu'à présent, il n'existait aucune formation spécifique au jeu vidéo. Ici, nous avons tous fait des écoles d'art graphique, de dessin, de design... Mais le jeu n'est venu que petit à petit dans nos carrières. En matière de 3D et d'animation, on s'est tous formés sur le tas.* » C'est au fond très logique : la plupart des graphistes cachés derrière vos jeux vidéo préférés ont entre 25 et 30 ans. Quand ils faisaient leurs études, les graphismes des jeux étaient si pauvres que peu d'apprentis dessinateurs auraient pu imaginer s'y consacrer un jour ! Les choses ont heureusement bien changé, et aujourd'hui, beaucoup de jeux bâtissent une partie de leur succès sur la beauté de leurs graphismes. Le rôle des graphistes est donc de plus en plus important, et leur nombre ne fait qu'augmenter dans les équipes de développement. « *Mais attention,* rappelle Stéphane Bachelet, *sous l'appellation de graphiste, on regroupe pas mal de gens dont les spécialités sont très différentes.* » En effet, on trouve les artistes 2D (pour les dessins tout plats), les artistes 3D (qui modélisent et donnent leur volume aux personnages), ceux qui travaillent sur papier, ceux qui ne savent plus à quoi ressemble un pinceau... Ainsi, Whitney Aires, artiste chez Ion Storm, qui travaille actuellement sur Deus Ex 2 (mais refuse d'en parler, même sous la torture !), n'hésite pas à dire : « *Je ne sais même pas si je possède encore un crayon ! Je me promène partout avec mon ordinateur portable et je fais des croquis dessus n'importe où. Je n'ai pas dû toucher une feuille de*

■ **SURRÉALISTE** Les dessins d'Evil Twin sont d'une rare beauté.

papier depuis cinq ans – en fait, j'en suis un peu triste » Même chose pour Marc Chevalier : « *Quand on commence un jeu de F1, on ne fait même plus de croquis sur papier, mis à part quelques plans et des cadastres pour les circuits. Sinon, on attaque tout de suite la modélisation sur logiciel. Pour un jeu comme celui-ci, tout est très technique plus que créatif, on est dans un cadre bien délimité* »



Bonne école

Approche toute différente chez In Utero, où le travail préparatoire purement graphique sur Evil Twin a duré dix mois, sans qu'une seule ligne de code soit programmée. Surtout, une des principales différences entre le métier de dessinateur, tel qu'on l'imagine, et celui des graphistes de jeu vidéo, c'est que, dans ce milieu, le cliché de l'artiste seul devant sa feuille blanche n'a pas vraiment cours. Comme le dit Stéphane Bachelet : « *Une équipe dans laquelle tout le monde travaillerait dans son coin irait droit dans le mur. Ici, on fonctionne par petits groupes, surtout au début. Les graphistes et le directeur artistique doivent constamment discuter avec le game designer et les programmeurs. Il faut des échanges constants, c'est vraiment un travail d'équipe. En cela, ça ressemble beaucoup au cinéma ou à la BD. L'important, c'est de toujours rester dans le domaine du possible, du faisable. Un dessinateur peut toujours imaginer tout ce qu'il veut, mais, quand on fait un jeu vidéo, il ne faut jamais oublier que le résultat doit s'afficher sur un écran sous forme de polygones.* » Résultat final parfois frustrant. Ainsi, pour Whitney Ayres : « *Le plus dur dans ce travail, c'est d'arriver à me faire à l'idée que la moitié, au moins, de tout ce que j'ai dessiné, va finir à la poubelle. Heureusement, chez Ion Storm ou chez Looking Glass, je sais que le résultat en vaut la peine. J'ai travaillé pour d'autres boîtes où les artistes étaient vraiment*

■ **STÉPHANE BACHELET** Directeur artistique d'Evil Twin chez In Utero.

MARC CHEVALIER Directeur artistique de F1 2000 pour Ubi Soft, son rôle est de maintenir la cohérence du projet.

EVIL TWIN Les dessins doivent déjà préparer la composition et l'animation des séquences. Même les scènes les plus complexes devront trouver leur place dans le gameplay.

considérés comme les rebuts de la société. » Selon Marc Chevalier, c'est même cet état d'esprit qui conditionne la réussite, non seulement du projet, mais aussi d'un graphiste dans l'univers du jeu. « *Ceux qui se plantent sont ceux qui refusent de s'adapter aux contraintes d'un jeu, qui ne savent pas négocier avec les ingénieurs et les programmeurs, qui pensent que l'artiste doit rester seul maître à bord. Pour travailler dans le monde du jeu, il faut faire preuve de souplesse, tout en sachant s'affirmer. Pour un dessinateur, et surtout pour un directeur artistique, l'important est de savoir quand composer avec les informaticiens, et quand s'entêter pour obtenir un résultat. Parfois, ils vont affirmer pendant des jours et des jours que tel ou tel graphisme est impossible à réaliser, et puis, à force de les faire ch..., de les tanner, comme par miracle, ils y arrivent* »

Dream team

Pour une plus petite structure comme In Utero, il s'agit plus d'une question d'équilibre. Toujours selon Stéphane Bachelet, « *avec un jeu comme Evil Twin, qui a une très forte identité graphique, il faut arriver à maintenir l'identité du jeu. Il faut donc arriver à faire un travail d'équipe, mais qu'en même temps, chaque dessinateur en fasse un peu sa chose* ». Comme nous le dit Marc Chevalier : « *C'est même à cela que sert un directeur artistique : à maintenir la cohésion du projet, veiller que ça ne parte pas dans tous les sens, visuellement parlant, en dépit de tous les intervenants qui passent dessus.* » Pour Stéphane Bachelet, la meilleure façon d'arriver à ce résultat c'est « *de former une équipe de gens qui appartiennent à la meilleure famille de style, qui aient un peu les mêmes goûts. L'idée d'Evil Twin, par exemple, nous est venue après avoir vu* L'Étrange Noël de M. Jack, *le film de Tim Burton. Le fait d'avoir une inspiration visuelle aussi forte dès le départ aide beaucoup pour ne pas perdre de vue l'identité du projet* ». Et dans une équipe aux méthodes de travail « classiques » comme celle d'In Utero, comment faire pour que le résultat final reste le plus proche possible de ce qu'avait dessiné l'artiste ? « *Notre méthode de travail est simple : une fois que l'on s'est mis d'accord sur les dessins "définitifs" – le look des personnages et des décors va, en fait, changer tout au long du développement –, les dessins sont scannés et maillés avec des logiciels comme 3D Max ou Amapi. À ce stade, le dessinateur et le modeleur travaillent ensemble, pour que le résultat en 3D ressemble le plus possible au dessin de départ.* » L'acquisition du volume est une phase très importante. Pour cette raison, cela peut sembler étonnant, mais des gens ayant étudié la sculpture sont très appréciés chez les développeurs, même pour des jeux de F1 ! Ce travail fait, les textures sont ajoutées grâce à Photoshop, puis les images sont animées. C'est là que le travail des graphistes s'arrête : tout ce travail artistique passe entre les mains du game designer, qui va en faire un jeu – ce qui sera le sujet d'un prochain dossier. ■

- Rémy Goavec

GUERRIÈRE DU FUTUR Dessin de Whitney Ayres, directeur artistique chez Ion Storm.

© Whitney Ayres

ERRATUM Dans le sujet Préproduction du mois dernier, en bas de la page 69, l'image la plus à droite, attribuée à Lune d'Étranges Libellules, était en fait tirée d'Evil Twin. Toutes nos excuses, donc.

Ne pas décoller

Trop tard
vous faites partie
des 1,6 million
d'abonnés
Wanadoo.

N°Azur 0 810 609 609

PRIX APPEL LOCAL

ou tapez **wanadoo.fr**

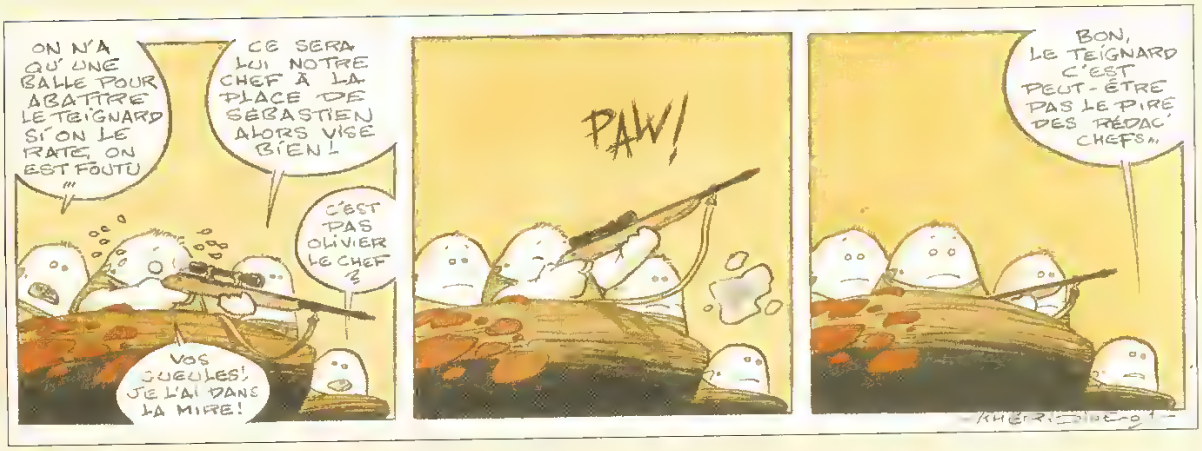
3615 Wanadoo* Agences France Télécom, grandes surfaces, magasins spécialisés.

Wanadoo
INTERNET AVEC FRANCE TELECOM

La rédac en folie

Carnet 2 bord

Le changement de millénaire n'a visiblement pas fait du bien à la rédaction qui a eu du mal à s'en remettre.



21 décembre

Luc organise sa pendaison de crémaillère. Ses voisins conviés à la fête tombent sur un énergumène en gilet à fleurs brandissant une épée de deux mètres de long. Une pétition d'expulsion circule dans l'immeuble.

30 décembre

Sans doute à cause de fêtes de Noël pas assez festives, une fièvre acheteuse sévit à la rédac : de Fred, Thomas et Rémy, c'est à qui achètera le plus de DVD par Internet. Seb propose un autre concours idiot : celui qui écrira le plus de pages. La rédaction est moins emballée.

31 décembre

C'est le réveillon : Rémy rejoint un rassemblement d'intellectuels en colère qui font un sit-in devant chez Agnès B, Thomas va à une soirée de DVD-maniagues qui projettent *Les Sopranos* en boucle sur 30 rétroprojecteurs en Dolby Ex 8.1 et Sophie se rend à une soirée dans le Larzac ambiance patchouli et fleurettes.

2 janvier

Visiblement, certains PC n'ont pas passé le nouveau millénaire : alors que le PC de Luc fait un bruit d'eau au lieu de booter, celui de Thomas a grillé son Athlon 1 GHz après un flashage de Bios sauvage. Meurtri dans sa chair, le pauvre erre toute la journée, hagard, en faisant le bruit d'un PC qui boote.

3 janvier

Comme chaque mois, Seb passe en mode panique : son report pour le service militaire n'a pas encore été accepté. Il se voit déjà porter des sacs de pierres en Allemagne et se réveille même la nuit en hurlant « *Non, pitié lieutenant, pas la corvée de patates !* »

4 janvier

Rémy revient d'un voyage de presse en Angleterre où il a découvert Black & White : ensorcellé par Peter Molyneux, il va jusqu'à s'identifier à un personnage du jeu, un gros tigre. Il rugit donc toute l'après-midi en tentant de sacrifier Sophie à coups de stylo-bille pour obtenir plus de mana. Des ambulanciers sont conviés à la rédac.

5 janvier

La rédaction découvre, éberluée, que Gaëlle, la nouvelle secrétaire de rédaction, réalise des origamis, apprécie les mangas et cuisine des desserts visiblement succulents. Fred se dit que décidément, elle a tout pour plaire...

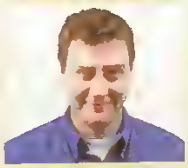
8 janvier

Complètement obsédé par Black & White, Rémy regarde des captures en boucle, avec Thomas perché sur son épaule. Interrogé sur son activité compulsive, il déclare finalement, à la surprise générale : « *Je regrette de ne pas avoir de capture où l'on voit un orang-outang qui fait caca dans l'eau.* » Authentique.

9 janvier

Seb expérimente les joies d'une demeure en campagne. Après avoir été coincé trois heures sur l'autoroute à cause d'une opération escargot, Seb arrive à la rédaction en maudissant tous les agriculteurs de la terre. Ça doit d'ailleurs être l'un d'eux qui est coincé dans sa roue arrière et qui mugit...

Olivier Canou
Rédacteur en chef



Jeux favoris :
Giants
et Dark Conspiracy

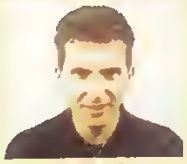
Sébastien Tasserie
Rédacteur en chef adjoint

Jeux favoris :
Giants
et Colin McRae Rally 2.0

Luc-Santiago Rodriguez
Chef de rubrique tests

Jeux favoris :
Sacrifice
et Project IGI

Rémy Goavec
Rédacteur



Jeux favoris :
Sacrifice
et Mechwarrior IV

Frédéric Dufresne
Rédacteur

Jeux favoris :
Giants
et Oni

Thomas Diouf
Pigiste permanent

Jeux favoris :
American McGee's Alice
et Giants

ON VOUS AVAIT PRÉVENUS

Vous avez sans doute aperçu le pavé accompagnant chaque test et vous faisant part de la version testée et des problèmes rencontrés. Mais les versions finales, elles, sont bien entendu parfaites... non ?

Starpeace

Le temps nous a légèrement manqué pour tester la finale de Starpeace en profondeur mais, à première vue, tout va bien. Il n'y avait que quelques dizaines de personnes connectées et tout s'est bien passé : téléchargement des updates, connexions au serveur, pas de plantages. Le seul dérangement réside dans la sauvegarde des données serveur, longue et fréquente. Reste à savoir si le jeu tient sur la distance.

Project IGI

Quelques menus bugs subsistent sur la version finale comme des adversaires qui volent le joueur à travers des obstacles (et qui parviennent même à viser !), mais dans l'ensemble, le jeu tourne très bien.

Sacrifice

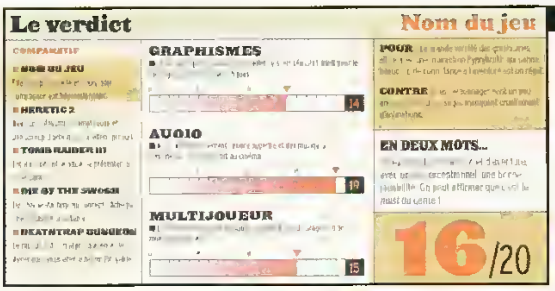
Virgin a eu la bonne idée de laisser les excellentes voix en anglais et de sous-titrer les dialogues. Quoi qu'il en soit, pas de problème avec ce jeu sublime, si ce n'est en Multijoueur : les serveurs ne sont pas encore stables et plantent certains PC à l'issue des parties. Sur d'autres configurations, le jeu tourne impeccablement.

Hitman

Et un Service Pack un ! Il améliore ponctuellement quelques problèmes d'intelligence artificielle, et quelques illogismes. Mais on ne peut toujours pas sauvegarder (on « respawne » en pleine fusillade...), les bugs de collision sont toujours là, et l'I.A. est toujours aussi limitée... Un jeu jamais vraiment finalisé.

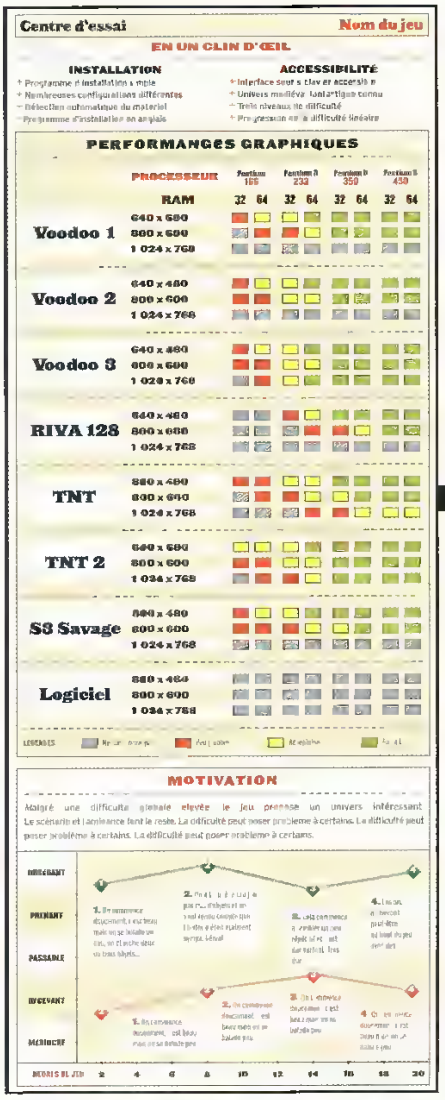
Rogue Spear : Urban operation

Testé il y a presque six mois, le data disk pour Rogue Spear sort enfin dans le commerce, édité par Ubi Soft au lieu de Take Two. La version test tournait déjà bien il est donc normal que la version finale soit presque exempte de reproches, à part quelques petits bugs graphiques. Les fans, quoi qu'il en soit, seront ravis !



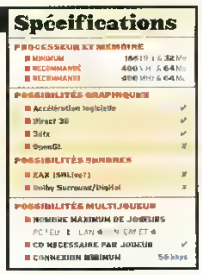
LE VERDICT

Le **Comparatif** (première colonne) classe les jeux analogues par ordre de préférence. Idéal pour savoir ce que vaut le produit par rapport à la concurrence. **Graphismes, Audio** et **Multijoueur** (deuxième colonne) sont notés sur 2D, exactement comme la note finale. Les **Pour** et les **Contre** détaillent les points essentiels qui nous ont plus ou déplus. Quant au commentaire qui accompagne la note finale, il illustre l'impression générale que nous a fait le jeu testé.



SPÉCIFICATIONS

Processeur et mémoire déterminent le type de machine demandé et recommandé pour profiter du jeu. Les **Possibilités graphiques** indiquent les librairies 2D (accélération logicielle) et 3D (les autres) gérées par le produit. Les **Possibilités Multijoueur** signalent le nombre de joueurs supportés selon les connexions ainsi que la vitesse minimum de transfert requise.



CENTRE D'ESSAI

■ Dans le pavé **En un clin d'œil**, vous saurez tout sur les éventuels problèmes d'installation ou de prise en main (place sur le disque dur, configurations détectées, difficulté, etc.).

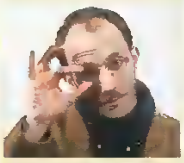
■ L'encadré **Performances graphiques** est réservé aux gros tests qui le nécessitent. Il détaille 192 configurations graphiques différentes. Il serait étonnant que vous n'y trouviez pas la vôtre. Pour la lire, choisissez votre carte graphique à gauche, votre type de processeur et votre RAM en haut. Reportez-vous au résultat. Notez que la partie « Logiciel » (tout en bas) concerne l'accélération logicielle.

■ Le tableau de **Motivation** propose une courbe reflétant le plaisir éprouvé par le testeur tout au long des heures de jeu (de deux à vingt heures). Un petit commentaire accompagne les moments forts. Ce tableau peut se doubler d'un second tracé correspondant au mode Multijoueur s'il est géré par le jeu.

Loïc Claveau
Pigiste permanent

Jeux favoris :
Hitman
et Counter-Strike

Noël Chanat
Pigiste



Jeux favoris :
Fargate
et Stupid Invaders

Bertrand Pomart
Pigiste

Jeux favoris :
Fargate
et Colin McRae Rally 2.0

Stéphane Prince
Pigiste

Jeux favoris :
Project IGI
et No One Lives Forever

Arnaud Cueff
Pigiste

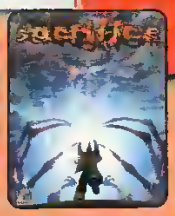
Jeux favoris :
Hitman
et Colin McRae Rally 2.0

Le Teignard
Tueur de lecteurs

Jeux favoris :
American McGee's Alice
et Starpeace

LE TOP

1



Sacrifice
Éditeur : Virgin
Genre : Stratégie

17/20

L'avis de Gen4pc : S'il est vrai que le jeu tient toutes ses promesses au niveau technique, il est encore plus vrai que l'impression de confusion qui s'empare du joueur pendant les premieres heures est plus que décourageante. Avec son personnage en plein cœur de la guerre, son système de camera à la Tomb Raider et tous ses parametres à gerer, Sacrifice rate de peu le titre d' " excellent jeu grand public " pour celui de " jeu parfait pour les mechants fans hardcore de strategie temps reel "

2

Project IGI
Éditeur : Eidos
Genre : Action

17/20

L'avis de Gen4 : Project IGI est de la même veine que Deus Ex ou Hitman. C'est un jeu prenant qui vous fait sursauter si vous jouez au casque. Comme les deux autres, il fait partie des jeux qui mêlent à la perfection action, réflexion et tactique. Seuls reproches, l'absence de mode Multijoueur qui diminue sa duree de vie, ainsi que la nécessite d'une bonne config. Mais, Project IGI, croyez-moi, c'est du bon, mangez-en.

3

Giants
Éditeur : (Virgin)
Genre : Action

17/20

L'avis de Gen4 : Nous attendions beaucoup de Giants et nous n'avons pas été deçus. Deja, c'est incroyablement beau, les missions des Meccas sont très reussies et la partie strategique bien dosee. Certes, la partie Kabuto, simpliste, va diviser, mais globalement, le jeu est tres reussi. Les séquences cinematiques sont drôles, et surtout, le fabuleux moteur permet une immersion totale. Une reussite. Mais il faut prévoir une excellente carte graphique.

4

Colin McRae Rally 2.0
Éditeur : Codemasters
Genre : Course

16/20

L'avis de Gen4 : Nous avons pris beaucoup de plaisir avec ce nouveau Colin Mac Rae mais on ne nous enlevera pas de l'idee que le jeu aurait pu être plus beau et moins gourmand. En dehors de cela et de quelques broutilles, le jeu est vraiment à recommander aux fans de simulation comme aux joueurs occasionnels. Tous trouveront leur compte dans le plaisir de la conduite. S'il vous reste un peu d'argent apres Noel.

5

Mechwarrior IV Vengance
Éditeur : (Microsoft)
Genre : Action

16/20

L'avis de Gen4 : Longtemps decriee pour son côte simulation trop complexe, la serie des Mechwarrior devient enfin accessible a tous les joueurs amateurs de sensations fortes. En dehors de quelques defauts mineurs, comme un scenario sans interêt, on peine a trouver de vrais reproches à faire à ce jeu, passionnant, stressant et pêchu de bout en bout. Un quasi sans faute que tous les fans d'action se doivent de posseder.

LA VIE. LA VRAIE.

FÉVRIER 2001

Gen4 PC CD-Rom

Chaque mois, le meilleur des jeux disponibles sur PC CD-ROM

6

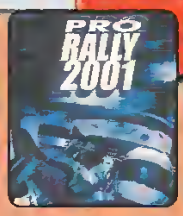
Oni

Éditeur : (Take Two)
Genre : Action

15/20

L'avis de Gen4 : Après avoir attendu aussi longtemps, avouons que l'enthousiasme pour Oni s'était émoussé et les premières minutes de jeu ne sont pas réconfortantes. Les environnements pauvres et dépouillés font presque pitié. Mais progressivement, le plaisir de jeu s'intensifie. L'intérêt d'Oni réside dans les affrontements directs et cet aspect s'avère parfaitement réalisé. On s'amuse vraiment, ce qui est l'essentiel.

7



Pro Rally 2001

Éditeur : Ubi Soft
Genre : Course

15/20

L'avis de Gen4 : Après V-Rally 2 et en même temps que Colin McRae 2.0, voici donc Pro Rally 2001 qui déboule plein pot sur nos bécanes, lesquelles devront être plutôt musclées pour accueillir le bébé et profiter pleinement de ses capacités. Un petit coup de chapeau en ce qui concerne la réalisation graphique, qu'il s'agisse des véhicules, des effets de lumière, de fumée ou des décors, c'est parfaitement réalisé.

8

Metal Gear Solid

Éditeur : (Microsoft)
Genre : Infiltration

15/20

L'avis de Gen4 : Ne nous méprenons pas, Call to Power II est de la belle ouvrage. Tous les menus ont été améliorés, les possibilités étendues, les façons de gagner multipliées. Mais des améliorations mises bout à bout ne font pas un nouveau jeu et ceux qui ont joué au premier risquent de s'ennuyer au bout de deux heures. Pour les autres, il aurait pu s'agir d'une belle découverte, si les graphismes avaient été corrects. Dommage.

9

Gunman Chronicles

Éditeur : (Havas)
Genre : Shoot 3D

12/20

L'avis de Gen4 : Sans être aussi accrocheur qu'un No One Lives Forever, Gunman Chronicles se révèle sympathique. On enchaîne les niveaux sans s'en apercevoir et on s'amuse bien sans pour autant crier au génie. En fait, si ce jeu avait été vendu au tarif d'un add-on, il aurait été mieux apprécié mais vu sa durée de vie ridiculement courte, il n'est à réserver qu'aux plus grands fans de Half-Life.

10

Rainbow Six : Covert Ops

Éditeur : (Ubi Soft)
Genre : Action-Stratégie

****

L'avis de Gen4 : Un Data Disk en deux disques qui comprennent trois nouvelles missions pour le jeu Rainbow Six ainsi qu'une petite encyclopédie sur l'anti-terrorisme, sur les armes et qui couvrent les sujets de manière exhaustive. Les amateurs seront probablement déçus par le nombre de nouvelles missions proposées mais seront probablement ravis de savoir comment se passent réellement les missions.

Auchan

Suivez le

American McGee's Alice | Une aventure merveilleuse dans un univers sinistre

Pour info

■ [illegible] Electronic Arts ■ DÉVELOPPÉ [illegible] ■ GENRE [illegible]

Tout en chiffres

- 30 créatures
- 15 heures de jeu
- 2 poignets ouverts
- 1 lapin à la bourre

Version testée

- bêta
- quelques bugs de collisions

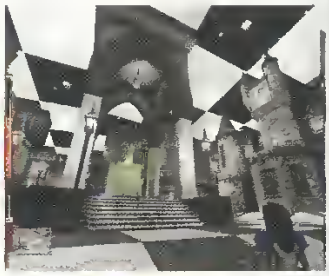
Adresse Internet

www.alice.ea.com

lapin blanc

Les jeux vidéo s'inspirent de plus en plus d'œuvres existantes. American McGee, ancien concepteur de niveaux chez ID Software, vient de finir son premier jeu : Alice, inspiré du conte de Lewis Carroll. Il en résulte un jeu de plates-formes basé sur le moteur de Quake III, très adulte, et d'une beauté époustouflante. Mais attention, la vision de son auteur est radicalement différente de celle de Walt Disney...

ELLE N'EST PAS CONTENTE De temps en temps, Alice s'énerve : merci la potion magique !



LA VIE EN NOIR ET BLANC En finissant le niveau, vous rendrez ses couleurs à la ville.

Il y a les souvenirs de vacances à la mer, de pique-niques en famille, de jeux de gamins à la récré, de goûters d'anniversaire, de secrets à ne pas trahir... Il y a les amours enfantines, les promesses d'amitié à tout jamais. Il y a les souvenirs de fous rires, de balançoire et de corde à sauter. Il y a l'enfance *Boule & Bill*, *Les Vacances de M' Hulot*, Dorothée, Chantal Goya, *Le Petit Nicolas*. Mais il y a aussi *Les 400 Coups*. Il y a *Le Tambour*, il y a Tim Burton. Il y a les souvenirs de crises de larmes, de trahisons, de solitude,

Julie Strain a beau s'habiller sexy, c'est Alice la plus belle et son Wonderland vaut tous les univers SF.

de cauchemars et d'humiliations publiques (NDLR : Euh, Thomas, lâche ce couteau). La découverte de la souffrance. Certains enfants courent dans les prés en riant, d'autres tombent dans les orties et leurs genoux écorchés leur arrachent des larmes.

Le pays des cauchemars

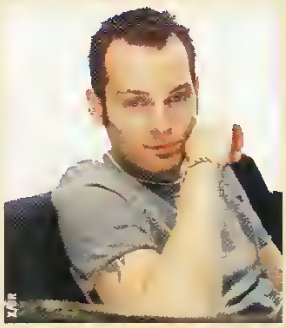
Bienvenue dans American McGee's Alice. Seule dans un asile de fous, Alice est enchaînée à son lit. Son lapin en peluche perd ses yeux, son tablier est couvert de sang et des bandages ensanglantés ceignent ses poignets. De cet hôpital psychiatrique, Alice essaie de fuir. Elle sort de sa chambre capitonnée, pour découvrir de jeunes enfants dans le couloir, petits au crâne chauve. Ils déambulent comme des fantômes, la tête légèrement penchée, vêtus d'un simple bas de pyjama. Une muselière les empêche de parler, leurs yeux sont rougis par des attèles en fer qui les empêchent de fermer les paupières.

Mais où Alice est-elle tombée ? Avec son petit tablier bleu taché de sang et ses bottines en cuir, elle cherche désespérément la sortie. Oh, ça fait déjà quelque temps qu'elle a trouvé la potion qui lui a permis de rapetisser. Elle commence à comprendre. Si le pays des merveilles ne tourne pas rond, c'est à cause d'elle. Guidée par un chat machiavélique qui ne s'exprime qu'en rimes, elle commence à se demander si elle en sortira vivante.

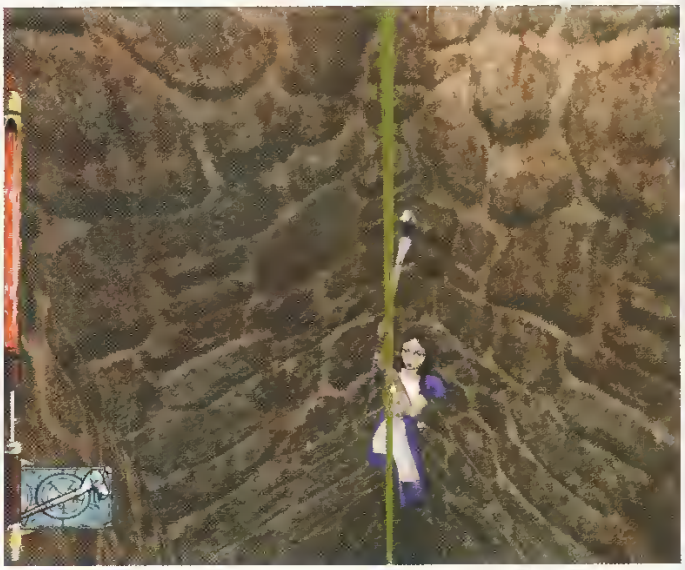
... Bientôt des heures qu'elle erre sans fin. Du monstre, elle en a tué. Des cartes vivantes, elle en a

Vie de bohème

AMERICAN McGEE Jeune prodige ou vieux de la vieille ?



Oui, American, c'est son vrai prénom. Tatoué de partout, le jeune American a vécu principalement à Dallas. Il rencontre son père pour la première fois à 13 ans qui essaie de l'étrangler quelques jours plus tard... Voisin de John « je suis le meilleur programmeur du monde » Carmack, il se voit offrir un travail de hotliner chez ID Software. Il montera vite dans la hiérarchie et travaillera sur Quake, Doom 2, Ultimate Doom et Doom 2 : Hell to Earth en tant que concepteur de niveaux. Il quitte ensuite l'industrie du jeu vidéo, pour y revenir travailler sur Timeline, de Michael Chrichton. Il part avant la fin du projet pour faire American McGee's Alice pour Electronics Arts



MUR DE SANG Les environnements du jeu sont guère rassurants, témoin, ce puits recouvert de sang. Le reste est du même acabit : têtes de mort, sculptures inquiétantes, etc.

DANS LE LABYRINTHE Surfaces courbes, effets de relief étonnants, Alice est l'un des plus beaux jeux du moment.

décapitées. Des fantômes cracheurs de feu, des fourmis rouges géantes munies de baïonnettes, des insectes à tête de monstre, des pièces d'échiquier, des fous, des tours, des cavaliers, des rois, des pions, elle a tout exterminé. Et bientôt la dame de cœur, qu'elle ne tuera qu'après avoir traversé des terres bien trop proches de l'enfer.

Un moteur qui dépote

Au début, elle tue avec un grand couteau de boucher. Puis avec des cartes à jouer, des cannes, des bâtons cracheurs de glace. Alice cauchemarde. Alice est en retard. Elle veut retourner chez elle et bouffer du lapin. Alice aimerait être Dorothée, sortir d'Oz, retourner chez sa tante (NDLR : Et toi Thomas, qu'est-ce qui te plairait ? Un Prozac ou une camisole ?).

American McGee's Alice est sombre et certains le lui reprocheront. D'autres accuseront Rogue (le studio de développement) d'avoir détourné l'œuvre de Lewis Caroll. Qu'importe, le dernier jeu de plates-formes d'Electronic Arts propose un choix artistique très singulier. Si No One Lives Forever faisait preuve d'une véritable cohérence artistique dans sa reconstitution des années 60, Alice

RASSURANT Ce message de mort n'inspire pas forcément confiance...

À L'ASILE Alice se réveille à l'asile, entourée d'enfants particulièrement inquiétants.

Q&R

AMERICAN McGEE
Chef de projet

Votre jeu est plus sombre que la plupart des diverses adaptations du livre. Avez-vous dû beaucoup trahir l'œuvre pour le jeu ?
Pas du tout. Le livre était parfait pour une adaptation en jeu vidéo. Tous les lieux et les personnages étaient là et nous les avons juste intégrés au jeu.

C'est donc votre interprétation du livre ?
Nous n'avons pas eu besoin de l'interpréter. À première vue, c'est un livre pour enfants, mais je crois que les aventures d'Alice se passent en fait dans sa tête. Je pense qu'elle est en fait dans un asile, et que chacune de ses rencontres est une confrontation avec un de ses traumas. D'ailleurs, nous avons conçu chacun des boss comme un trauma. Il faut simplement sauver votre santé mentale.

Les habitants du pays des merveilles

Alice bataille sans cesse contre des ennemis particulièrement laids et sadiques. Directement inspirés du livre de Lewis Caroll, ils ont été reconstitués avec brio par Rogue. Leur design est saisissant : ils rappelent, dans leurs pires moments, des gargouilles monstrueuses. Gros plan sur les affreux.

Les pièces d'échiquier

Leur déplacement vaut le coup d'œil. Attention cependant, il vaut mieux ne pas les approcher de trop près, une ruade de cheval ne fait jamais de bien. Une fois que vous aurez tué leur boss, ils changeront de couleur. Leur terre d'adoption est un échiquier.

Les cartes

Que serait Alice sans les cartes à jouer démoniaques. Leur tête n'est cependant pas très solide : vous pourrez les décapiter facilement. La carte tombe alors face contre sol et se vide de son sang. Elles sont méchantes, expressives, et reviennent tout au long du jeu.

Les enfants fous

Eux ne veulent pas de mal à Alice. Ils déambulent dans les couloirs, percutent les murs. En groupe, ils se mettent à imiter les poules. Alice ferait mieux de les éviter si elle veut garder sa santé mentale. On les rencontre dans un grand asile, aux murs capitonnés.

égale sans problème Cate Archer grâce au niveau de détail des décors ou à sa bande son : les deux jeux sont allés à fond dans leurs univers respectifs et c'est suffisamment rare pour le signaler.

Cependant, Alice est un jeu de plates-formes très conventionnel. La petite fille suicidaire est vue de dos, à la Heavy Metal FAKK 2 et son parcours sera simple : aller tout droit la plupart du temps. Sauter de plate-forme en plate-forme, grimper aux cordes, récupérer des armes, tuer des méchants, éliminer des boss, sauvegarder régulièrement, nager sans couler, sauter sans chuter, tuer sans être assassiné.

DERRIÈÈÈÈÈRE TOIIIII... Petite mais rapide, Alice devrait rapidement venir à bout de ce boss immense...

Au pays des merveilles, rien de nouveau, le principe est le même que dans Gift ou Rayman 2.

Graphiquement, il fallait un moteur capable d'atteindre un grand niveau de détail, souple, et permettant des surfaces aux géométries bizarres, des couleurs dans tous les sens, des intérieurs vastes, des textures d'eau réalistes. Qu'à cela ne tienne, le moteur de Quake III était tout trouvé, comme dans Heavy Metal FAKK 2. D'ailleurs, Julie Strain a beau s'habiller sexy, Cate Archer a beau se fringuer flashy, c'est Alice la plus belle et son Wonderland vaut toutes les années 60 ou les planètes extraterrestres du monde.

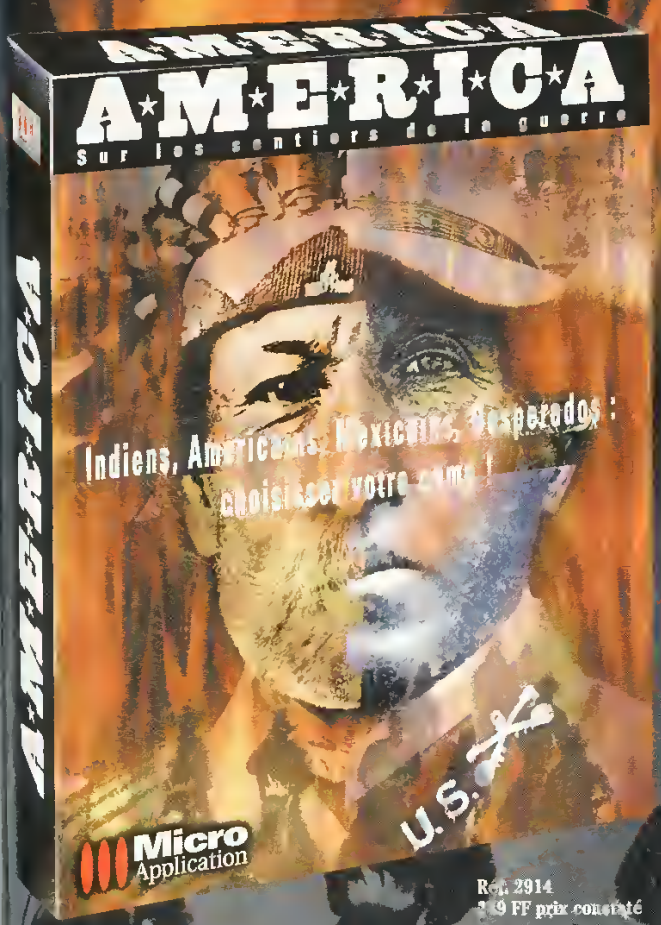
LE PAYS DES MONTRES Un boss va arriver dans peu de temps : soyez à l'heure !

Un monde cauchemardesque

Alice évolue au milieu de mécanismes gigantesques, tout ce qui l'entoure semble vivant : de ces maisons à l'architecture qui défient les lois de la gravité, à ces grandes roues animées par des jambes mécaniques. De cette ville en noir et blanc à cet asile aux murs capitonnés... De ces mansardes que la tempête semble avoir ouvert en deux et qui permettent de rentrer

PETITS HOMMAGES Un portrait de Lewis Caroll en hommage, un jeu hyper-détaillé...

AMERICA



Réf. 2914
[illegible]9 FF prix constaté

[illegible]

Overgame.com

[illegible]

JeuxMag.com

[illegible]

HardGamers.org

[illegible]

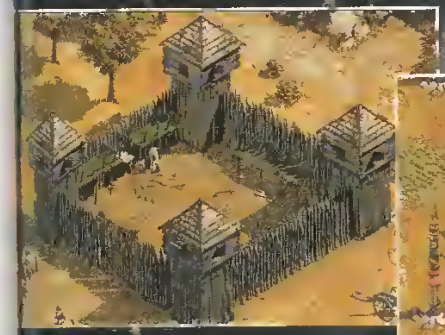
Gamerinstinct.com

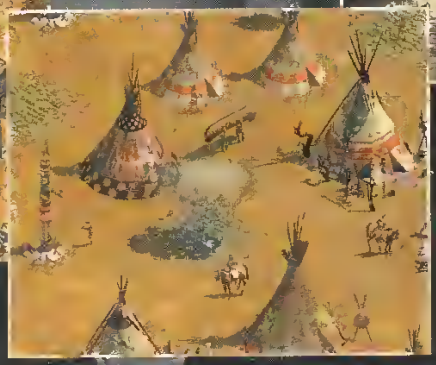
[illegible]

PC Fun

Située entre 1810 et 1890, la conquête de l'Ouest peut être revécue, au plus prêt de l'histoire, en quelques heures ou quelques jours…

Pour cela, vous devez endosser l'uniforme d'un cavalier américain, d'un Peau-Rouge courageux, d'un Desperado audacieux ou d'un milicien mexicain et pénétrer, avec vos hommes, dans un no man's land, que vous devez conquérir au prix d'un combat acharné contre les autres camps. Dans aucune des 38 missions et des 4 campagnes, vous n'êtes sûr de revoir le jour se lever…





www.game-america.com

Micro Application

Alice : le film

ADAPTÉ DU JEU Wes Craven pourrait faire des étincelles.

Peu après la commercialisation américaine d'Alice était annoncée la préparation du film, basé sur le jeu. Produit par Dimension Films (la filiale de Miramax), le film devrait être produit par les célèbres frères Weinstein et sera réalisé par Wes Craven, lui-même. Côté casting, la rumeur parle de Natalie Portman, mais aussi de Heather Donahue, qui jouait dans *Le Projet Blair Witch*. Perso, on verrait aussi Christina Ricci dans le rôle. American McGee, lui, endossera la casquette de producteur.

UN ECTOPLASME EN MOINS L'arme la plus puissante d'Alice envoie un rayon balayant. Cette arme est peut être même un peu trop puissante : on finit les niveaux trop facilement.

OPINION

LUC-SANTIAGO

Bon, ben, j'aime Tim Burton, Lisa Gerard et Dead Can Dance, j'adore l'univers d'Alice, mais qu'est-ce que je m'y suis ennuyé ! Ah mais c'est peut-être parce que je n'aime pas beaucoup les jeux de plates-formes alors ? Oui, ça doit être ça, parce que sinon, j'aurais trouvé le jeu excellent, n'est-ce pas ? Quoi qu'il en soit, Alice aurait mérité une meilleure jouabilité pour que l'intérêt soit au niveau de la réalisation qui, elle, est formidable !

dans une dimension inconnue, à ce château, sûrement hanté, digne héritier des Walt Disney les plus traumatisants, qu'un architecte maboul a dû imaginer pour effrayer les petits enfants.

Une musique réussie

Alice est-elle seulement au pays des merveilles ? Ce Wonderland est bien bruyant. Plein de cris, de bruits de trotteuse, de bois que l'on trotte, de grincements. La musique qui accompagne ses pas n'est pas encourageante. Mélodique mais sinistre, son thème principal est interprété par un concert de pianos pour enfants tristes, de xylophones mal accordés et de sons créés par des objets bizarres. De temps en temps, quelques voix s'élèvent et rappellent Danny Elfman (compositeur attitré de Tim Burton). Elle avance lentement dans ce Wonderland cauchemardesque et sa progression sera régulière. Elle ne restera jamais coincée devant un puzzle stupide. Elle ne cherchera quasiment aucun levier. Et – reine des contradictions – la plupart des portes qu'elle rencontrera seront ouvertes ! Derrière Alice, le joueur apprécie. Il aime le pays des merveilles autant qu'Alice le déteste. Il ouvre de grands yeux devant ce monde qu'Alice ne veut plus voir et

COMBAT DE CARTES On retrouvera les ennemis les plus célèbres d'Alice.

Liste des magasins

- **PARIS/ST LAZARE** 6 rue d'Amsterdam 75009 PARIS Tel 01 53 320 320
- **PARIS/JUSSIEU** 26 rue des Fossés Saint Bernard 75005 PARIS Tel 01 43 29 59 59
- **PARIS/ST MICHEL** 56 boulevard St Michel 75006 PARIS Tel 01 43 25 85 55
- **PARIS/VICTOR HUGO** 137 avenue Victor Hugo 75116 Paris Tel 01 44 05 00 55
- **PARIS/VAUGIRARD(15)** 365 rue de Vaugirard 75015 Paris Tel 01 53 686 688
- **CHELLES (77)** Centre Commercial Chelles 2 Nationale 34 77500 Chelles Tel 01 64 26 70 10
- **ORGEVAL (78)** Cial Art de Vivre Niv 1 Tel 01 39 08 11 60
- **VERSAILLES (78)** 7 rue de la Paroisse 78000 Versailles Tel 01 39 50 31 51
- **VELIZY (78)** 37 avenue de l'Europe 78140 VELIZY VILLACOUBLAY Tel 01 30 700 500
- **CORBEIL (91)** C Commercial VILLABE A6 91813 VILLABE Tel 01 60 86 26 28
- **ANTONY(92)** Av de la Division Leclerc N20 92160 Antony Tel 01 46 665 666
- **BOULOGNE (92)** 80 av du General Leclerc N 10 92100 BOULOGNE Tel 01 41 31 08 08
- **LA DEFENSE (92)** C Cial Les Quatres Temps Rue des Arcades Est Niv 2 Tel 01 47 73 00 13
- **AULNAY (93)** C Cial Parinor Niv 1 93606 Aulnay sous Bois Tel 01 48 67 39 39
- **PANTIN (93)** 53 avenue Jean Lolive N 3 93500 PANTIN tel 01 48 441 321
- **ST DENIS(93)** C Cial St Denis Basilique 6 passage des Arbalétriers 93200 ST DENIS Tel 01 42 43 01 01
- **DRANCY (93)** C Cial DRANCY AVENIR 220 rue de Stalingrad N 186 93700 DRANCY Tel 01 43 11 37 36
- **CHENNEVIERES (94)** C Cial PARK EVENT N 4 94490 ORMESSON Tel 01 45 939 939
- **CRETEIL (94)** 7 rue du General Leclerc 94000 Creteil (Entrée rue pietonne Creteil Village) Tel 01 49 81 93 93
- **KREMLIN BICETRE (94)** 3 av de Fontainebleau Nat 7 94270 Kremlin Bicetre (Porte d'Italie) Tel 01 43 901 901
- **FONTENAY SOUS BOIS (94)** C Cial Val de Fontenay 94120 Fontenay sous Bois tel 01 45 76 6000
- **CERGY PONTOISE (95)** C Cial Cergy 3 Fontaines 95000 Cergy Tel 01 34 24 96 98
- **SANNOIS (95)** C Cial Carrefour 95110 SANNOIS tel 01 30 25 04 03
- **MARSEILLE (13)** C Cial Grand Littoral 13464 MARSEILLE Tel 04 91 09 80 20 — NEW
- **HEROUVILLE ST CLAIR (14)** C Cial St-Clair 14200 HEROUVILLE St Claire Tel 02 31 951 952
- **TOULOUSE (31)** 14 rue Lomon près 31000 Toulouse Tel 05 61 216 216
- **RENNES (35)** 7 rue du Maréchal Joffre 35000 Rennes Tel 02 99 79 25 25 — NEW
- **REIMS (51)** 41 avenue de Tolleyland 51100 REIMS Tel 03 26 91 04 04
- **LILLE (59)** 7 rue Esquermoise 59000 LILLE tel 03 20 519 559
- **FLERS (59)** C Cial Carrefour Douai-Flers RN 43 59128 FLERS en Escrebieux tel 03 27 98 05 05
- **COMPIEGNE (60)** 37 39 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE Tel 03 44 20 52 52
- **LYON (69)** 7 rue Victor Hugo 69002 LYON tel 04 72 409 405 — NEW
- **LE MANS (72)** 44 av du Général De Gaulle 72000 LE MANS Tel 02 43 23 4004
- **ALBERTVILLE (73)** C Cial GEANT CASINO ZA du Chirac 73200 ALBERTVILLE Tel 04 79 31 20 30
- **LE HAVRE (76)** C Cial AUCHAN GRAND CAP Mont Gaillard 76620 LE HAVRE Tel 02 32 85 08 08
- **AMIENS console (80)** 19 rue des Jacobins 80000 Amiens Tel 03 22 97 88 88
- **AMIENS PC (80)** 7 rue Lamarck 80000 Amiens Tel 03 22 80 06 06
- **POITIERS (86)** 12 rue Gaston Hulin 86000 Poitiers Tel 05 49 61 59 58

Ouvert le Dimanche
Jouez sur Nintendo sur PC et Internet

SCORE GAMES MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS "CASH" TOUS VOS JEUX VIDEO

*Voir modalités en magasin

Les Nouveautés

Alice — Reference 27750

Battle Isle V — Reference 27799

Quake III Team Arena — Reference 29110

Theme Park Inc — Reference 29067

Oni — Reference 28847

Icewind Dale Heart of Winter (Add-on) — Reference tel

LES OCCASIONS SCORE-GAMES

Ref	Titre	Prix	Ref	Titre	Prix
25012	F1 2000	199F	25988	UEFA 2000	249F
25836	NOX	199F	25075	LES 24H DU MANS	149F
21374	OUTCAST	69F	23637	DEVIL INSIDE	149F
25080	PLANESCAPE TORMENT	199F	25984	DEUX EX	249F
25083	VAMPIRE LA MASCARADE	199F	26214	FORCE COMMANDER	149F
25097	DIABLO 2	269F	24172	UEFA MANAGER 2000	249F
25014	FORCE COMMANDER	149F	24208	AGE OF EMPIRE 2	199F
16672	ULTIMA ASCENSION	199F	24072	BATTLEZONE 2	169F
16672	FIFA 2000	169F	20758	REQUIEM	159F
23608	TOTAL ANILHIATION KINGDOMS	69F	23192	REVENANT	69F
25109	IMPERIUM GALACTICA 2	229F	27889	HEAVY METAL FAKK2	199F
26523	ENTRAINEUR 3 99/00	149F	26014	EURO 2000	249F
25068	MESSIAH	199F	24839	THEME PARK WORLD	199F
25101	GROUND CONTROL	249F	24514	DOGS OF WAR	169F
27058	ICEWIND DALE	249F	26377	EVOLVA	229F
26133	TZAR	199F	26427	ROLLAND GARROS 2000	149F
26728	EARTH 2150	249F	26457	STARLANCER	169F
24066	QUAKE III ARENA	199F	27052	LNF STARS 2001	279F

GARANTIE 1 AN

Dans la limite des stocks disponibles - Les prix affichés sont valables exclusivement en Vente Par Correspondance et peuvent varier sensiblement en magasin.

Du 10 janvier au 20 février 2001 :

GRANDE BRADERIE

DES MILLIERS DE REDUCTIONS* SUR LES JEUX VIDEO & ACCESSOIRES

*Réductions "Opération Playstation 2" & Offres spéciales "Braderie"

Offres valables en magasin et également sur le site **www.scoregames.com**

POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEUR À 150F (Hors Console) **LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS*** (Le délai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépend de la disponibilité de ces derniers - * Cette offre ne concerne que la métropole)

VOUS POUVEZ COMMANDER

PAR TÉLÉPHONE
01 46 735 720

PAR MINITEL :
36-15 SCOREGAMES
2.21F/Mn

PAR INTERNET
WWW.SCOREGAMES.COM

SCORE GAMES

Partenaire SKYROCK — PREMIER SUR LE RAP — www.skyrock.com

VENTE PAR CORRESPONDANCE

- Prix affichés valables exclusivement en Vente Par Correspondance. Les prix en magasin peuvent varier sensiblement -

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Ville .....
Code Postal ..... Téléphone .....
Code Client ..... E-Mail .....
@ .....

Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" Je certifie être majeur(e) Merci d'apposer votre signature

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port Distingo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/Monaco/Corse (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

Score-Games VP
6-12, rue Ravaudé
92245 MALAKOFF cedex

Mode de Reglement
- ☐ Je règle par chèque
- ☐ Je règle par mandat
- ☐ Je règle par Carte Bancaire n°

Expire le ..../....
Signature

OPINION

THOMAS

Bon, d'accord, avec mon fond d'écran Alice et mes téléchargements compulsifs de vidéos du jeu, j'étais un peu vendu. Mais j'aime profondément Alice. La musique de Chris Vrenna, excellente, parvient même - fait rarissime dans un jeu vidéo - à émouvoir. J'ai fini Alice avec plaisir. Mais je suis le premier à reconnaître que le jeu n'a pas un énorme intérêt ludique et qu'il se démarque surtout par ses qualités artistiques. Vous aimez Tim Burton, Dead can Dance et Cie ? Foncez !

JUPE-PARACHUTE Alice profite des jets de vapeur pour voler !

monte le son pour mieux entendre ce qu'Alice ne peut plus supporter.

Mais alors, se demande le lecteur interloqué, Alice, c'est de la méga-bombe ? Pas sûr. Pas sûr, parce qu'Alice ne demeure, malgré le travail impressionnant de sa conception graphique et sonore, qu'un jeu de plates-formes très classique. Dans le genre, on a fait mieux. Le principal défaut d'American McGee's Alice se trouve là : on continue à jouer non pour y prendre un plaisir ludique, mais purement artistique. On veut voir à quoi ressemble le prochain niveau, quelle tête auront les prochains monstres, on veut entendre la prochaine musique, voir jusqu'où le moteur graphique a pu être poussé. Alice est l'anti-Project IGI ou l'anti-Counter-Strike.

Un excellent jeu de plates-formes apporte habituellement sa dose de fun, de rire, d'exercices d'agilité et il arrive fréquemment qu'on les recommence, non sans déplaisir. Pas Alice, qui n'est finalement qu'un bon jeu de plates-formes, souffrant d'une maniabilité parfois douteuse, ludiquement un peu juste mais artistiquement renversant. Alors, non, Alice n'est pas un très bon jeu. Mais c'est un enchantement, à la fois graphique et sonore. Alice est déséquilibrée et sa forme l'emporte sur le fond.

Jouez à la démo, présente sur le CD. Si vous aimez l'ambiance, la musique et les décors, vous y jouerez du début à la fin et vous vous souviendrez de vos heures de jeu comme on se souvient de ces films assez moyens mais qu'on adore à cause de leur photo magnifique et dont on écoute la B.O. en boucle. ■

- Thomas Diouf

Le verdict — American McGee's Alice

COMPARATIF

GIFT
Un jeu mignonnet et techniquement réussi. De la plate forme bien classique agrémentée de quelques originalités.

RAYMAN 2
Le retour du perso sans bras. Fun, prenant, Rayman 2 est une réussite et, en plus, il est super beau...

AMERICAN McGEE'S ALICE
Un jeu magnifique, mais trop classique au niveau du gameplay. Mieux vaut adorer l'ambiance, sinon...

TOT STORY 2
Graphismes simples mais réussis, une très bonne reconstitution du film de Disney.

GRAPHISMES
C'est du Quake III et c'est encore plus beau que Heavy Metal FAKK 2. Certains (rares) niveaux sont cependant trop lourds graphiquement.
0 5 10 15 **17**

AUDIO
Une musique enchanteresse, composée par Chris Vrenna de Nine Inch Nails. Une réussite totale.
0 5 10 15 **17**

MULTIJOUEUR
Aucune possibilité Multijoueur. Dommage, la durée de vie s'en ressent. Vingt heures de jeu au maximum !

POUR : Un jeu vraiment beau et un univers envoûtant. Un personnage principal hyper charismatique, une bande son excellente bref, une réalisation superbe.

CONTRE : Un jeu de plates-formes sans surprise, avec quelques problèmes de maniabilité.

EN DEUX MOTS...
Un jeu de plates-formes correct, mais sans plus, qui se démarque grâce à sa beauté graphique et à sa bande son. Il risque de ne plaire qu'à certains.

15/20

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MINIMUM PII-400 MHz & 64 Mo
- RECOMMANDÉ PIII-500 MHz & GeForce
- RECOMMANDÉ PIII-500 MHz & GeForce

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Acceleration logicielle ✗
- Direct 3D ✗
- 3dfx ✗
- OpenGL ✓

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive!) ✓
- Dolby Surround/Digital ✗

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
  PC SEUL ✗ - LAN ✗ - INTERNET ✗
- CD NECESSAIRE PAR JOUEUR ✓
- CONNEXION MINIMUM ✗

Vous avez raté un GEN4 PC ?

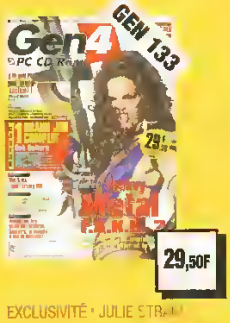
COMMANDEZ-LE TOUT DE SUITE

dépêchez-vous les stocks s'épuisent !

EN EXCLUSIVITÉ
LA DEMO FRANÇAISE
D INDIANA JONES
PLONGEZ DANS
LE TEST COMPLET !
EN CADEAU,
1 GRAND JEU COMPLET
ULTIMATE RACE PRO +
5 JEUX COMPLETS INÉDITS !
3 CD ROM DES MEILLEURES DEMOS

EN EXCLUSIVITÉ
METAL BARBARE DANS UNE
EN CADEAU
1 GRAND JEU COMPLET
STRETHEX PINBALL
3 CD-ROM DES MEILLEURES DEMOS

EN EXCLUSIVITÉ
SUPERPUISSE DEVIL INSIDE
EN CADEAU,
1 GRAND JEU COMPLET
SAVAGE ARENA
QUAND LE HOCKEY DEVIENT
CRUEL ET SANS LIMITE !
3 CD-ROM DES MEILLEURES DEMOS



EXCLUSIVITÉ : JULIE STRAIN
INCARNE HEAVY METAL FAKK 2
EN CADEAU,
1 GRAND JEU COMPLET
SUB CULTURE
PLONGEZ DANS DES OCÉANS
TOURMENTÉS GRÂCE À CE JEU
D'ACTION D'AVENTURE ET DE GESTION !
3 CD-ROM DES MEILLEURES DÉMOS.

EN EXCLUSIVITÉ : LES FOURMIS
LE JEU DE STRATÉGIE ET
DE GESTION EN DÉMO JOUABLE
EN CADEAU,
1 GRAND JEU COMPLET : POD GOLD
LA COURSE DU FUTUR ACCÉLÉRÉE 3D
LES SOLUCES DE NOX ET
TOUT SUR LES EXTENSIONS
DE FLIGHT SIMULATOR !

EN EXCLUSIVITÉ : TAXI 2
DÉCOUVREZ LE JEU EN AVANT-
PREMIÈRE AVEC UNE DÉMO VIDÉO
EN CADEAU,
1 GRAND JEU COMPLET : MAX 2
LA REFERENCE DES WARGAMES
FUTURISTES LES SOLUCES
DE MESSIAH, DEVIL INSIDE ET
UN DOSSIER SPECIAL E3 SUR
LES MEILLEURS JEUX DE DEMAIN !

VIP PAMELA ANDERSON
EN CADEAU,
1 GRAND JEU COMPLET :
ALLOUT
VAINQUEUR DES 4 D'OR 1998
LES SOLUCES DE STARLANCER,
TIME MACHINE ET DARK PROJECT II

DIABLO II 21 PAGES DE TEST PLUS
UN GUIDE STRATÉGIQUE COMPLET !
EN CADEAU,
1 GRAND JEU COMPLET :
FOOTBALL MANAGER 99
UN DOSSIER SUR LE WAP ET
UNE ENQUÊTE APPROFONDIE
SUR L'ART ET LA MANIERE DE
GAGNER DES SOUS EN SURFANT

BALDUR'S GATE II CHAUD DEVANT !
EN CADEAU,
1 GRAND JEU COMPLET
3 D ULTRA PINBALL CREEP NIGHT
UN DOSSIER SUR LE BUSINESS DU
JEU VIDÉO
EXCLUSIF ! LES DEMOS DE HEAVY
METAL FAKK 2

HITMAN TUEUR-NE !
EN CADEAU,
1 GRAND JEU COMPLET :
TUROK 2 SEEDS OF EVIL, QUAKE AII
PAYS DES DINOS
1 CD-R IMATION OFFERT
DOSSIER : LES BALADEURS MP3
EXCLUSIF ! LES DEMOS DE
HITMAN HOMEWORLD CATACLYSM

SACRIFICE,
STRATÉGIE ET SORCELLERIE !
EN CADEAU,
1 GRAND JEU COMPLET
HONDA CASTROL SUPERBIKE
WORLD CHAMPIONS
DOSSIER : LES PREMIERS
JEUX VIDÉO OLYMPIQUES
24 PAGES DE SPECIAL HARDWARE
EXCLUSIF : LES DEMOS DE
CULTURES METAL GEAR SOLID
RESIDENT EVIL 3, BREAKOUT

Bon de commande à retourner, accompagné de votre règlement à :

GEN4 PC
Service commande anciens numéros
2, impasse Boudeville
BP 1121 - 31036 Toulouse cedex 1
Tél. : 0 825 15 00 22 (0,98 F/mn) - Fax. : 05 61 43 49 66

Bon de commande

References	Nbre	Prix *	TOTAL
			= F
			= F
			= F
			= F
			= F
*rajouter 10 F de frais de port par revue			= F
Total anciens numéros TTC			

Merci de me faire parvenir ma commande à l'adresse suivante :

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code Postal : ..... Ville : .....

Pays : ..... Tél. : .....

Je règle par : ❒ chèque à l'ordre de Computec Média France

❒ carte bancaire n° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑

expire fin : ❑❑❑❑

Date : .../.../... Signature obligatoire :

Giants : Citizen Kabuto | Stratégie et stratégie en technicolor.

La folie des grandeurs

Pour info ■ EDITEUR Virgin/Interplay ■ DEVELOPPEUR Planet Moon ■ GENRE action-stratégie ■ JOUEUR(S) 1 à 20 ■ PUBLIC 16 ans et + ■ PRIX env. 350 F

ENFANTS, LES DÉVELOPPEURS de chez Planet Moon devaient faire partie de ces mômes bizarres, tête en l'air, dopés aux jeux vidéo. En grandissant, ils ont dû continuer à ne rien faire comme tout le monde et sont même devenus créateurs de jeux. Ils nous proposent Giants, un shoot 3D riche en stratégie, en énergie et très étonnant ! Voyage dans la quatrième dimension du jeu vidéo : embarquement immédiat !

Tout en chiffres

- 20 joueurs
- 15 chapitres
- 15 sorts
- 3 races

Version testée

- finale américaine
- nombreux retours sous Windows
- aberrations (possibilité de gravir les montagnes..)
- sous-titres non calés

Adresse Internet

www.interplay.com/giants

L'univers : noir. Quelques planètes par-ci, par-là. Des météorites qui se baladent. Une ou deux étoiles filantes. Un petit point bleu, là-bas, tout au fond. De plus en plus petit, puis, plus rien. De moins en moins d'étoiles, aussi. Le noir absolu, quelques instants...

Puis brusquement, des couleurs vives, fluorescentes. Une planète, relativement ronde. De l'eau, beaucoup. Des îles, des tas. Du jaune, de l'orange, du vert, du rouge... Nous approchons... De l'herbe, des arbres, des animaux. Au loin, une créature bleue. Une femme. Belle, voluptueuse. Nue. Un visage lisse, des traits réguliers, des yeux rouges, un corps de rêve, une peau que l'on rêverait de toucher (NDLR : Euh, Thomas... C'est terminé avec ta copine ? Dui ? ah, euh... désolé).

Le shoot prend par moments des tournures de jeu d'infiltration.

OH LA BELLE BASE ! Voilà à quoi ressemble une vraie base de Marine. Mais cela demande des heures de travail et vous ne pouvez pas sauvegarder. Quelques crises de nerfs à prévoir.

Un univers enchanteur

« Té-ma la meuf, c'est une bombasse, chant-mé ! » Ça, ce sont les Meccas. « Vous êtes d'où ? – On sait pas, on s'est perdu... On allait vers Majorca, vous savez la planète au fond, à droite, après la grosse étoile jaune. Du verte, je ne sais plus... »

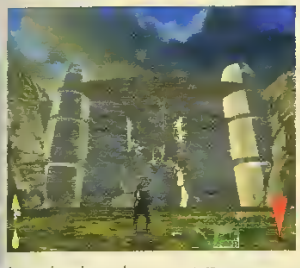
Ils sont rigolos, avec leurs combinaisons bleu-vert fluo, leurs casques et leurs voix robotisées. Mignons, presque. On sympathiserait rapidement... Soudain, la terre tremble. Les arbres se courbent, les animaux fuient. Le soleil est caché par une ombre immense, qui s'étend sur des dizaines de mètres aux alentours. La peur monte. Il est là. Quinze fois notre taille. Une peau verte, d'énormes yeux qui nous fixent. Il se penche et hurle si fort que nos tympans menacent d'exploser. Nous reculons de plusieurs mètres, emportés par

ATTENTION LES OREILLES Vous pouvez faire hurler Kabuto quand bon vous semble.

Construction d'une base

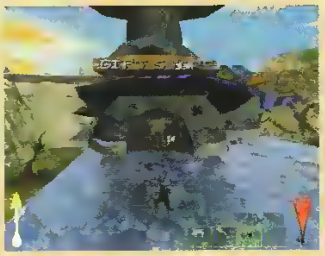
Pour se défendre, rien de mieux qu'une maison que l'on construit soi-même. Enfin, que l'on fait construire par ses, hum... serviteurs, les braves Smarties. Et croyez-moi, avant d'avoir une base décente, il va falloir aligner les allers-retours. C'est que les Smarties bouffent comme quatre.

Les murs



Au nombre de quatre, ces murs immenses (on se demande d'ailleurs comment les Smarties et leurs 90 cm font pour les construire) permettent de mieux résister à l'ennemi. D'abord construits en bois, il faudra demander à vos travailleurs d'en remettre une couche pour consolider le tout. Le béton, y a que ça de vrai

Le magasin de cadeaux



Essentiel ! Une fois construite, cette petite échoppe contient des armes toutes plus destructrices les unes que les autres ! Vous y trouverez des canons à missiles autoguidés, des fusils à lunette, et si vous êtes une Marine, vous pourrez y récupérer des sorts, toujours plus dévastateurs. À construire au plus vite.

Le quartier général

C'est d'ici que vous pourrez passer vos ordres. En vous plaçant sur une dalle spéciale, vous pourrez commander vos Smarties, leur demander d'aller construire ou renforcer une partie précise de la base. Une seconde dalle permet de contrôler les tourelles situées sur la carte. Pas des plus utiles.

AU BOULOT ! Les Smarties sont sous vos ordres. Une fois rassasiés, ils se mettront au travail et iront construire un pub, une boutique de souvenirs et, accessoirement, des murs.

son souffle. Il repart, faisant trembler la terre. Sept sur l'échelle de Richter.

« Et lui, c'est qui ? » demandent les Meccaryns. « C'est Kabuto, notre géant », répond la femme en bleue. « Nous l'avions créé pour nous protéger, mais maintenant, il se sent seul. Il n'a aucune utilité, si ce n'est notre défense. Il réfléchit sur sa condition. Alors, pour exprimer sa colère, il casse tout... Nous avions confiance en lui. Maintenant, nous en avons peur... J'ai quitté ma mère, la reine Sappho. Elle sert de noirs desseins. Je dois l'arrêter avant qu'il ne soit trop tard. Je suis faible, mais j'ai des pouvoirs. S'il vous plaît, aidez-moi. » Ils hésitent. Se regardent. Contemplent cette femme. Nue (gloups). « C'est d'accord ! Enchantés, nous sommes les Meccaryns. Mais vous pouvez nous appeler Meccas... – Ravie, je suis Delphi. »

Grand, bête et méchant

Rétablir la paix sur cette planète ne s'annonce pas facile... Les premiers à visiter le coin seront les Meccas. Viendront ensuite Delphi, la Marine, puis le géant Kabuto.

Vue à la Tomb Raider, missions à remplir, objectifs précis, Giants apparaît comme un shoot très classique. Si, dans un premier temps, vos missions seront simples, la difficulté augmentera progressivement, et ce qui n'était au début qu'un « simple » shoot, deviendra par moments un jeu d'infiltration. Témoin, cette mission où vous devrez secourir discrètement l'épouse d'un Smartie (pas un bonbon, une petite créature rigolote, voir plus loin), enfermée dans une prison.

Le joueur moyen, qui foncera sur l'ennemi tête baissée, retournera à la case départ rapidement, et sans bonus, car les ennemis sont en surnombre, surarmés et relativement intelligents. Cependant, vous serez épaulé par un ou plusieurs Meccas, dotés d'une intelligence artificielle très

EMPRISONNÉ ! Les Marines lancent des sorts particulièrement efficaces. Sortez le plus vite possible !

Q&R

TIM WILLIAMS
Directeur artistique

En quoi le jeu a-t-il changé depuis le début de son développement, il y a trois ans ?
Nous avons changé des tas de petites choses pour que le gameplay fonctionne vraiment. Entre les contrôles compliqués et les buts à atteindre, le jeu commençait à devenir trop difficile. Les gens qui y jouaient s'y perdaient très vite. C'est toujours le même jeu, nous l'avons juste simplifié.

Combien de personnes ont travaillé dessus ?
L'équipe de Giants se compose de six personnes.

Quel futur proche pour Planet Moon, votre studio de développement ?
Nous allons travailler sur un patch qui devrait sortir en même temps que le jeu. Et, à moins que Giants ne soit un échec commercial total, nous pensons déjà à faire une suite pour exploiter tout ce que nous n'avons pu inclure !

Nos amis les monstres

Les Meccas (ça découle sans doute de « mécanique »), les Marines (ça vient sans doute de leur passion pour la mer) et Kabuto. Gros plan.

Les Meccaryns

Les Meccaryns comptaient se prendre des vacances bien méritées sur la planète Majorca, mais un incident les fit atterrir sur une planète inconnue. Lorsqu'on les contrôle, le jeu mélange des séquences de shoot, d'infiltration et de stratégie. À noter, une variété d'armes bien agréable.

Les Marines

C'est Delphi, fille rebelle de la reine Sappho (non, pas de mauvais jeu de mots) que l'on contrôle. Celle-ci est relativement faible, mais possède plusieurs pouvoirs. Elle peut aspirer l'âme des Vimps, (la nourriture sur pattes des Smarties), ou jeter des sorts toujours plus puissants.

Kabuto

Kabuto n'a jamais connu la finesse. Ni l'amour. Créé par les Marines pour leur protection, il finit par se rebeller. L'ennui et la solitude le rongent et il souffre d'une humeur un brin soupe au lait. Énervé, il se met à détruire des arbres et à écraser un peu tout ce qui lui tombe sous le pied.

développée. Les missions se succèdent et ne se ressemblent pas. Vous vous retrouverez même dans une gigantesque corrida, secondé par quatre compères. Ce n'est qu'ensuite que vous prendrez le contrôle de Delphi. Celle-ci est dotée de pouvoirs magiques particulièrement dévastateurs et impressionnants, comme sa capacité à lancer une tornade sur ses ennemis qui s'envoleront à plusieurs dizaines de mètres, avant de s'écraser sur le sol. Elle peut aussi maîtriser la grêle et la faire tomber avec précision sur le coin de la tête de ceux qui voudraient s'aventurer un peu trop près de sa base.

Le jeu est clairement optimisé pour GeForce, sur TNT 2 ou ATI 128, c'est beaucoup moins beau...

Géant veux encore !

Oui, de sa base. Car Giants est un jeu d'action-stratégie et c'est là que les Smarties rentrent en jeu. Ce sont des petites bestioles grises et fantasques très habiles de leurs mains. Delphi (ainsi que les Meccas dans leur ultime mission) devra aller chercher ces Smarties, disséminés un peu partout sur l'île, les ramener à un endroit précis, les nourrir et leur ordonner de travailler. Ils commenceront alors par construire un pub qui leur permettra de se ravitailler ! Ensuite, ils attaqueront, selon ce que vous leur demanderez, la construction des murs, d'un bar et d'un magasin de souvenirs. C'est presque du Theme Park ! Mais attention, ici, rien n'est inutile : ledit magasin vous permettra de récupérer de nouveaux sorts et de partir au combat mieux équipé pour détruire la base adverse. Et c'est là que les choses se compliquent : quand vous n'êtes pas là, les Smarties ont un peu tendance à flemmarder. Ils font une action à la fois et vont bronzer (le pire, c'est qu'ils vont vraiment bronzer...). Aussi, quand vos pires ennemis attaquent des bâtiments, ils ne savent que crier au secours.

UNE IDÉE DE LA TAILLE... Kabuto est absolument immense. Peut-être le plus gros personnage 3D jamais créé. Adulte, il prend tout l'écran ou presque !

UN VISAGE INQUIÉTANT Les Marines conjuguent avec succès beauté et animalité.

LE COMBAT FINAL ! Bon, d'accord, c'est assez désespéré, mais Kabuto a un point faible. Avec un peu de ruse, vous en viendrez à bout.

Delphi est une magicienne, mais l'ubiquité ne fait pas partie de ses talents. Aussi, il faudra surveiller sa base et le champ de bataille pour ne pas se faire déborder. Un peu trop d'ailleurs, car le challenge est de taille. Non, on ne peut pas sauvegarder en cours de jeu, et oui, si vous mourez, il faudra recommencer au début. Certes, votre base sera dans l'état où vous l'aurez laissée, mais les Smarties seront repartis boire des coups dans leurs maisons...

Si le jeu commence comme un shoot basique, il tourne souvent au jeu d'infiltration ou à la stratégie en passant par... le jeu de course ! Car c'est un vrai garçon manqué, cette Delphi. Et, quand elle trouve un jet-ski qui lui permet de se mesurer au record du tour, elle n'hésite pas ! Et la belle devra accomplir pas moins de quatre courses de difficulté croissante. Si les trois premières sont relativement faciles, la dernière provoque généralement une méchante crise de nerfs...

Planet Moon a décidé de garder le meilleur pour la fin, un dessert de taille : Kabuto. Lors de ses premières missions, le géant vert n'aura qu'à aller gober quelques Smarties pour accélérer sa croissance. Petit à petit, il devient de plus en plus monstrueux et glouton. Ses missions sont généralement d'une simplicité affligeante : trouver quelques objets, passer un obstacle... Bref, rien de trop compliqué pour la minuscule cervelle du géantosorus-bébétus-rex qu'il est. Personnellement, je me suis bien amusé à contrôler Kabuto. À lui faire manger des créatures vivantes. À lui faire écraser les ennemis sous sa pointure S12. À lui faire détruire des maisons en se jetant dessus avec son popotin de la taille d'une petite ville de la Creuse. À lui faire avaler des Smarties après les avoir envoyés en l'air comme des cacahuètes... Ceux qui n'apprécient pas la DMBMD (destruction massive bébête mais défoulante) risquent de s'ennuyer en contrôlant le géant ; les autres, plus simples d'esprit comme moi, s'en paleront une bonne tranche.

Moteur en béton armé

Un jeu qui propose un tel mélange des genres doit forcément être équipé d'un moteur en béton armé. Et, au vu des captures, le lecteur malin a compris que Giants est certainement l'un des jeux les plus techniquement avancés

OPINION

LUC-SANTIAGO

C'est indéniable : Giants, peut-être encore plus que Sacrifice, fait preuve d'une grande inventivité ! Le mélange de genres associé à une réalisation graphique goûteuse et à un humour décapant rendent ce jeu très addictif ! Il est du coup assez étonnant, pas toujours simple à prendre en main, mais bénéficie d'un intérêt qui augmente avec la durée de vie ! Ce n'est pas si fréquent...

Les (gentils ?) géants

Monstres de la nature ou modifications génétiques, les géants souffrent de leur condition. Force hérculéenne et grand coeur, désir intense de revanche suite à un stress posttraumatique, complexes sur leur taille... Autant de raisons de s'énerver. Gros plan sur les remakes cinématographiques qui ont tenté de les réhabiliter ...

King Kong

Triste histoire que celle de King Kong. Apparu pour la première fois au cinéma en 1933, il est l'un des monstres les plus célèbres de l'histoire du cinéma. La version la plus connue demeure celle de 1976, où l'amour du géant poilu se nomme Jessica Lange. À noter : Jeff Brifges dans l'un de ses premiers grands rôles.

Attack of the 50ft. Woman

Ce téléfilm de 1993 est le remake du film de 1958, classique de la série B. Four absolu, il est régulièrement classé dans les plus mauvais films de tous les temps. Il est réalisé par un spécialiste du genre : Christopher Guest, qui n'est autre que le scenariste et acteur principal de *Spinal Tap*, l'excellent pseudo-docu de Rob Reiner.

Godzilla

Roland Emmerich a encore fait des siennes ! Ici, Godzilla revient après les essais nucléaires français dans le Pacifique. Le film est un chef-d'œuvre de crétinerie et de non-sens, basé sur un scénario digne d'une pub Lustucru. Matthew Broderick s'en remettra très vite. Le film fut un carton, même si les studios espéraient égaler le record d'*Independance Day*.

OPINION

FRED

Que c'est beau, mais que c'est beau ! Il faut bien l'admettre, les gars de Planet Moon ont frappé très fort. Que ce soit par l'humour délirant ou la variété des missions et des personnages, on ne peut qu'être émerveillé devant Giants. Pourtant, j'y mettrais un petit bémol : la partie avec Kabuto m'a paru moins interessante (car plus bourrine) que les autres. Néamoins, cela ne gache en rien le plaisir du jeu. Foncez !

■ **SUSPENSION DU TEMPS** Ce sort ralentit les ennemis. Il ne reste qu'à les achever.

du moment. Prenez MDK 1 et 2, rajoutez-y du Sacrifice, un tout petit peu d'Evolva et un soupçon de Black & White, secouez le tout et vous obtenez Giants, un beau jeu bien gourmand !

Les feuilles des arbres, les animaux qui courent, le terrain vallonné, le soleil qui éblouit, la profondeur de champ gigantesque, les couleurs vives, la mer bleu lagon rendent la planète de Giants très vivante. Réellement. C'est rare et surprenant. À noter cependant : le jeu est clairement optimisé pour les GeForce. Sous TNT 2 ou pire, ATI 128, la qualité graphique est toujours au rendez-vous, mais le jeu est incomparablement moins beau et plus lent. Sacrifice, lui, tourne correctement sur des machines plus modestes... lalala...

Un jeu OVNI

L'accompagnement sonore ne dépare pas. Les musiques, sans atteindre le niveau du jeu de stratégie de Shiny, sont excellentes. Les voix françaises sont parfaites : on entend les Smarties chantonner, manger ou crier de plaisir, comme des enfants sur un grand huit, guand on les prend sur son dos pour les emmener au charbon. D'ailleurs,

■ **DÉFENDEZ LA BASE !** Détruisez les ennemis avant qu'ils ne réduisent votre base à néant !

Centre d'essai — Giants

EN UN CLIN D'ŒIL

INSTALLATION

- \+ Le jeu est optimisé pour DirectX 8
- \- L'installation complète pèse 1,2 Go !
- \- Touches un peu compliquées : à redéfinir
- \- Techniquement exigeant

ACCESSIBILITÉ

- \+ Difficulté croissante
- \+ Interface des sorts de Delphi bien pensée
- \+ Prenant dès le début
- \- Tutoriaux longs mais un peu sommaires

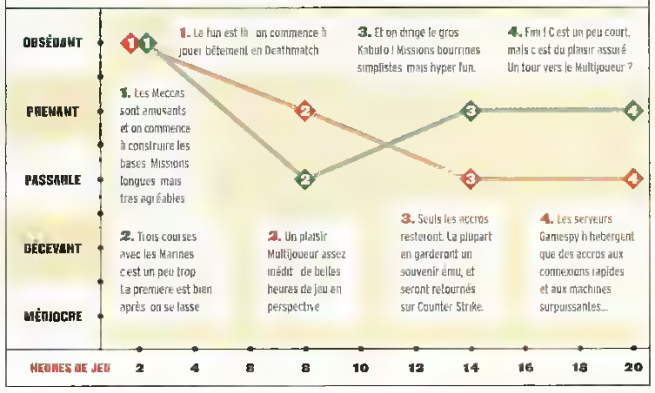
PERFORMANCES GRAPHIQUES

	PROCESSEUR	Pentium 200	Pentium II 300	K6-2 400	Celeron 400	Pentium III 500
	RAM	32	64	64	128	128
Voodoo Banshee / Diamond Monster Fusion	640 x 480	Ne fonctionne pas	Peu jouable	Acceptable	Acceptable	Acceptable
	800 x 600	Ne fonctionne pas	Peu jouable	Peu jouable	Acceptable	Acceptable
	1024 x 768	Ne fonctionne pas	Peu jouable	Peu jouable	Peu jouable	Peu jouable
Voodoo 2 / Diamond Monster 3DII	640 x 480	Ne fonctionne pas	Peu jouable	Acceptable	Acceptable	Bien
	800 x 600	Ne fonctionne pas	Peu jouable	Peu jouable	Peu jouable	Bien
	1024 x 768	Ne fonctionne pas	Ne fonctionne pas	Peu jouable	Ne fonctionne pas	Ne fonctionne pas
Voodoo 3 / 3dfx Voodoo 3 3000	640 x 480	Ne fonctionne pas	Peu jouable	Acceptable	Bien	Bien
	800 x 600	Ne fonctionne pas	Peu jouable	Peu jouable	Peu jouable	Bien
	1024 x 768	Ne fonctionne pas	Peu jouable	Peu jouable	Peu jouable	Acceptable
Voodoo 5 / 3dfx Voodoo 5	640 x 480	Ne fonctionne pas	Acceptable	Acceptable	Bien	Parfait
	800 x 600	Ne fonctionne pas	Peu jouable	Peu jouable	Acceptable	Bien
	1024 x 768	Ne fonctionne pas	Peu jouable	Peu jouable	Acceptable	Bien
Riva TNT / Creative Graphics Blaster TnT	640 x 480	Ne fonctionne pas	Peu jouable	Acceptable	Acceptable	Acceptable
	800 x 600	Ne fonctionne pas	Peu jouable	Acceptable	Acceptable	Acceptable
	1024 x 768	Ne fonctionne pas	Peu jouable	Peu jouable	Peu jouable	Acceptable
TNT 2 / Creative 3D Blaster TNT 2 Ultra	640 x 480	Ne fonctionne pas	Peu jouable	Acceptable	Acceptable	Bien
	800 x 600	Ne fonctionne pas	Peu jouable	Acceptable	Acceptable	Acceptable
	1024 x 768	Ne fonctionne pas	Peu jouable	Peu jouable	Peu jouable	Acceptable
GeForce	640 x 480	Ne fonctionne pas	Peu jouable	Bien	Bien	Bien
	800 x 600	Ne fonctionne pas	Peu jouable	Acceptable	Acceptable	Bien
	1024 x 768	Ne fonctionne pas	Peu jouable	Acceptable	Acceptable	Bien
GeForce 2	640 x 480	Ne fonctionne pas	Acceptable	Bien	Bien	Parfait
	800 x 600	Ne fonctionne pas	Peu jouable	Bien	Bien	Bien
	1024 x 768	Ne fonctionne pas	Peu jouable	Peu jouable	Bien	Bien
Matrox G400 / Millennium G400	640 x 480	Ne fonctionne pas	Peu jouable	Acceptable	Acceptable	Bien
	800 x 600	Ne fonctionne pas	Peu jouable	Peu jouable	Acceptable	Acceptable
	1024 x 768	Ne fonctionne pas	Peu jouable	Peu jouable	Peu jouable	Acceptable
Rage 128 / ATI Rage Fury	640 x 480	Ne fonctionne pas	Peu jouable	Acceptable	Acceptable	Acceptable
	800 x 600	Ne fonctionne pas	Peu jouable	Peu jouable	Acceptable	Acceptable
	1024 x 768	Ne fonctionne pas	Peu jouable	Peu jouable	Peu jouable	Acceptable

LÉGENDES : Ne fonctionne pas — Peu jouable — Acceptable — Bien — Parfait

MOTIVATION

Une chose est certaine, Giants est tellement beau qu'on a toujours envie d'aller plus loin. Si la plupart des missions sont très sympa, quelques passages peuvent s'avérer un brin coriaces. Le mode Multijoueur vaut également le coup d'œil.



Les délires de Kabuto

On a beau être géant, on n'en est pas moins souple (parlez-en à un sumo !). Kabuto bénéficie d'une panoplie d'actions fantaisistes plus ou moins utiles qu'il acquiert progressivement, en grandissant. Reste à savoir les utiliser au mieux.

Écraser du popotin

Particulièrement efficace et terrifiant, ce geste digne des plus grands maîtres des arts martiaux a pour conséquence de réduire à néant des troupes entières. À noter que Kabuto peut également écraser les importuns de manière plus civilisée, avec le pied, sa pointure 542 faisant des merveilles.

Tenir dans la main

Non, ce n'est pas un geste affectueux. Si vous vous faites prendre dans la main de Kabuto, trois options s'offrent à vous. 1) Vous faire croquer vivant. 2) Vous faire projeter violemment contre un mur. 3) Mourir de peur, ou d'asphyxie. Eh oui, le géant a toujours eu une hygiène buccale douteuse.

Embrocher

Histoire de se faire des réserves, Kabuto doit ramener des Vimps. Pour cela, il les embroche sur l'une de ses cornes. Attention, cependant, Kabuto a l'estomac capricieux et ne s'est jamais retenu de grignoter un petit quelque chose entre les repas. Sa corne pourrait bien servir de brochette...

si vous restez près de leur chef quelques instants, celui-ci vous dira que vous avez une sale gueule. Oui, une sale gueule. En ces termes, mon cher monsieur. Car avec ses couleurs flashy, ses Meccas rigolos, ses Smarties chanteurs et ses femmes superbes, on ne s'attendait pas à tant de familiarités lors des séquences cinématiques : par exemple, Delphi vomit bruyamment lorsqu'elle apprend une nouvelle déconcertante sur ses origines, ou bien on lui ordonne d'aller voir les méchants d'en face histoire d'aller leur griller les c... Ouïe ! D'accord, pas de vulgarités...

Giants est beau. Giants est rigolo. Giants est diversifié. Giants est buggé. Le dernier produit de Virgin est à coup sûr un OVNI parmi les jeux actuels. Il tranche nettement avec l'esthétique du moment et propose presque 4 jeux en 1. Certains risquent de s'ennuyer lors de quelques missions (les courses des Marines ou Kabuto), mais le jeu est suffisamment fun et réussi pour plaire au plus grand nombre. Si le mélange des genres ne vous fait pas peur, que l'humour potache vous fait poiler et que vous voulez faire plaisir à votre GeForce, n'hésitez pas, foncez ! ■

- Thomas Diouf

■ **LA CHASSE AU CHARGER !** Cette bêbête s'appelle un Charger. Pour la tuer, il faut lui tirer dans la gueule au moment où elle... charge. Une vraie corrida.

OPINION

THOMAS

J'attendais beaucoup de Giants (je m'étais un peu abîmé les yeux sur la preview, il faut dire...) et je n'ai pas été déçu. Déjà, c'est incroyablement beau, les missions des Meccas sont très réussies, et la partie stratégique bien dosée. Certes, la partie Kabuto, simpliste, va diviser, mais globalement, le jeu est très réussi. Les séquences cinématiques sont drôles, et surtout, le fabuleux moteur permet une immersion totale. Une réussite.

Le verdict — Giants

COMPARATIF

■ **SACRIFICE**
Un jeu de stratégie temps réel doté d'un moteur fabuleux. À ne pas rater si vous aimez le genre et la nouveauté.

■ **GIANTS**
Plus d'action que de stratégie, un moteur incroyable et un humour potache. Un vrai jeu grand public.

■ **MDK 2**
Shoot basique mais incroyablement drôle. MDK 2 est une réussite absolue. Excellent moteur.

■ **EVOLVA**
Ce jeu en a inspiré beaucoup, mais son côté trop spécial et son ambiance Alien n'ont convaincu qu'une poignée de fans.

GRAPHISMES
■ Tout simplement fabuleux. Le jeu n'est cependant pleinement exploité que sous GeForce. Les autres cartes s'en tirent honorablement.
0 5 10 15 — **18**

AUDIO
■ Des voix françaises réussies et une bonne musique, ça concourt à faire entrer le joueur dans l'ambiance.
0 5 10 15 — **16**

MULTIJOUEUR
■ On s'y attendait. Giants est une réussite. Multijoueur avec ses courses poursuites entre Kabuto et Meccas, on s'éclate vraiment.
0 5 10 15 — **16**

POUR : Qu'est-ce que c'est beau. Le jeu est fun et prend des tournures quasi poétiques. Certaines missions rappellent les jeux d'infiltration.

CONTRE : C'est dur et il n'y a pas de sauvegardes ! Construire une base est un vrai défi et l'on perd souvent patience...

EN DEUX MOTS...
Un très bon jeu ! Graphiquement étourdissant, il est diversifié et particulièrement fun, tant en Solo qu'en Multijoueur.

17/20

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- ■ MINIMUM (Entry level) PII-350 MHz & 16 Mo
- ■ RECOMMANDÉ (Éléateur) PIII-450 MHz & 16 Mo
- ■ RECOMMANDÉ (Gen4 PC) PIII-500 MHz & 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- ■ Accélération logicielle ✘
- ■ Direct 3D ✔
- ■ 3dfx ✘
- ■ OpenGL ✘

POSSIBILITÉS SONORES
- ■ EAX (SBLive!) ✘
- ■ Dolby Surround/Digital ✘

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- ■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
  PC SEUL 1 - LAN 8 - INTERNET 20
- ■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✔
- ■ CONNEXION MINIMUM 33,6 kbps

Mech Morning

Mechwarrior IV | Vous aimez les boîtes de conserve ? N'en mangez pas, pilotez-les !

Pour info ■ ÉDITEUR Microsoft ■ DÉVELOPPEUR Microsoft ■ GENRE simulation de robots ■ JOUEUR(S) 1 à 16 ■ PUBLIC 13 ans et + ■ PRIX env. 350 F

■ **TÊTE FROIDE** Le climat refroidit votre géant d'acier : fini les chauffes !

Tout en chiffres
- 50 types d'armes
- 30 niveaux
- 21 Mechs

Version testée
- finale
- aucun problème

Adresse Internet
www.microsoft.com/games/mechwarrior4/

■ **PLANTES VERTES** Avis aux amoureux de la nature : si vous ne faites pas attention à la végétation, vous deviendrez vite l'Attila du jeu vidéo !

Les Mechs sont de retour ! Non, il ne s'agit pas d'une déclaration de machisme primaire bien malséant en ce début de XXIe siècle, mais des BattleMechs, héros géants et mécaniques de la célèbre saga de Mechwarrior. Vont-ils cette fois arriver à séduire le grand public ?

La série des Mechwarrior n'a pas nécessairement bonne réputation auprès des gamers. En gros, on lui reproche sa complexité, son côté « simulation d'un truc qui n'existe même pas ». Bref, la méfiance règne.

Jamais la sensation de gigantisme n'a été aussi parfaitement rendue.

Eh bien, prenons un pari : ma main au feu que Mechwarrior IV : Vengeance va changer tout ça (NDLR : exclusif, le mois prochain, Rémy brûlé au troisième degrés !). Et c'est quelqu'un qui exècre tout ce qui se rapproche plus ou moins d'une simulation qui vous dit ça.

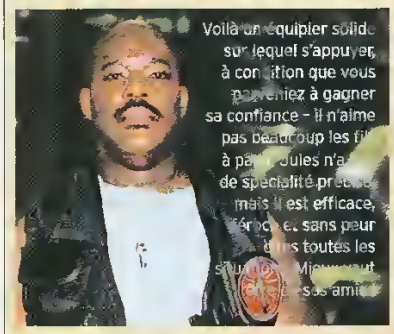
Personnellement, s'il faut passer des heures à régler des châssis, choisir la bonne inclinaison de l'arbre à cames ou la pression de l'hélice, je n'appelle plus ça un jeu, je me déconnecte et je vais faire un Counter-Strike (NDLR : Ah, tu loupes pas une occasion, hein Rémy ?)

■ **ÉVOLUTIF** Les objectifs changent fréquemment en cours de mission. Ouvrez l'oreille !

Les ailiers de l'enfer

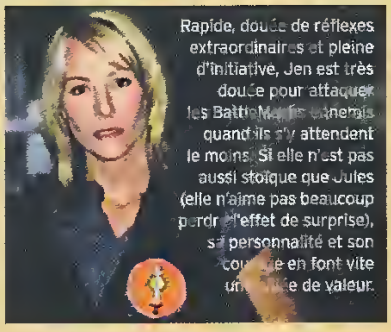
Mechwarrior IV n'est pas un jeu pour les chasseurs solitaires. Si vous voulez réussir, vous devrez compter sur vos équipiers (vous les choisissez). Voilà un court inventaire de leurs forces et faiblesses respectives.

Jules Gonzalez



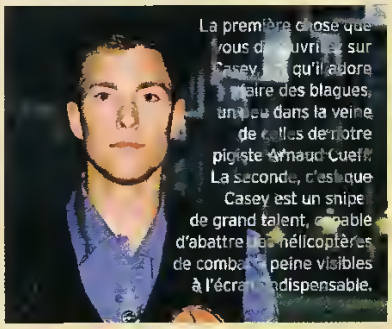
Voilà un équipier solide sur lequel s'appuyer, à condition que vous parveniez à gagner sa confiance – il n'aime pas beaucoup les fils à papa. Jules n'a de spécialité précise, mais il est efficace, téméraire et sans peur dans toutes les situations. Mieux vaut [illegible] ses amis.

Jen McQuarrie



Rapide, douée de réflexes extraordinaires et pleine d'initiative, Jen est très douée pour attaquer les BattleMechs ennemis quand ils s'y attendent le moins. Si elle n'est pas aussi stoïque que Jules (elle n'aime pas beaucoup perdre l'effet de surprise), sa personnalité et son [illegible] en font vite un [illegible] de valeur.

Casey Knowles



La première chose que vous découvrirez sur Casey, c'est qu'il adore faire des blagues, un peu dans la veine de celles de notre pigiste Arnaud Cuelli. La seconde, c'est que Casey est un sniper de grand talent, capable d'abattre les hélicoptères de combat à peine visibles à l'écran. Indispensable.

– un jeu qui, pour moi, se rapproche le plus possible d'une simulation tout en restant supportable.

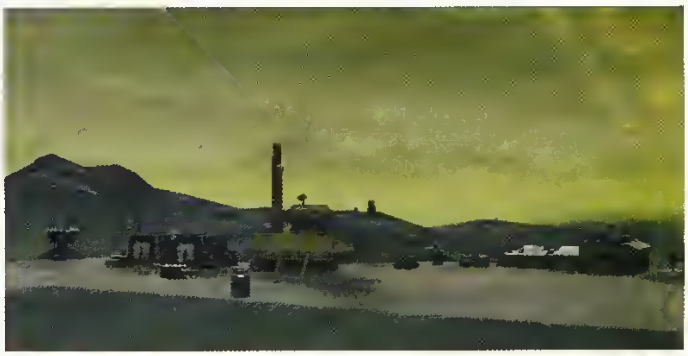
Déjà, j'avais bien aimé Mechwarrior III, plutôt beau, doté d'un scénario pas trop mauvais, mais je n'avais pas dépassé la preview, tant le Mechlab – là où l'on bricole son robot géant – m'avait causé des migraines à hurler.

Cervelle en boîte

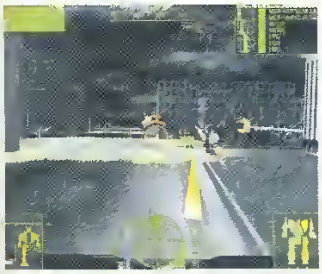
Car, oui, pour ceux qui n'auraient pas encore compris, Mechwarrior est une histoire de robots. Ce monde existe en fait depuis bientôt vingt ans, né à une époque où un ordinateur ou une console n'aurait même pas pu animer le petit orteil d'un de ces monstres mécaniques. Mechwarrior était un jeu de plateau, où les grosses boîtes de conserve servaient d'instrument à de complexes conquêtes stratégiques. Sur PC, en dépit de la sortie d'un jeu de stratégie temps réel – Mechcommander, dont le II est en préparation – Mechwarrior est essentiellement un jeu d'action, et le quatrième du nom atteint quelques sommets en la matière.

Par gentillesse, ne nous attardons pas trop sur le scénario : une vague histoire d'usurpation de trône très heroic-fantasy, de guerres fratricides et de familles déchirées mais qui s'aiment quand même... Entre *Star Wars*, les romans de Robert Jordan et *Babylon V*, on a un peu l'impression d'avoir ressassé tout ça mille fois, et les cinématiques en vidéo (qui rappellent un peu les Privateer et autres Wing Commander), en dépit de leur grande qualité, nous incitent surtout à un sommeil profond. Non, si Mechwarrior IV fait son entrée

On peut enfin jouer à Mechwarrior sans se faire greffer une dizaine de doigts !



MATEUR Réalisées avec le moteur du jeu, les cinématiques sont non seulement réussies mais donnent également de précieuses infos sur les missions.



URBANITÉ Les environnements urbains ne sont pas très beaux mais pleins de pièges.

NATIONAL GEOGRAPHIC Dans ces immenses cartes, la navigation par waypoints est indispensable : gardez l'œil sur le compas, ou vous errerez pendant des heures sans jamais trouver vos adversaires ou vos alliés.

Cyber ronron

ROBOTS DÉBILES Ils ne font pas encore 12 mètres mais ils arrivent !

Après Poo-Chi le chien, voilà le cadeau qui a fait fureur au Japon et aux États-Unis à Noël, Meeow-Chi, le chat-robot ! Il ne réduira pas vos ennemis en cendres à coups de laser, mais il est capable de tourner sur lui-même (génial !) et même de chanter quand il est content. Ce n'est pas encore très évolué, mais le succès a été tel que Tiger Electronics, le fabriquant, envisage de lancer sur le marché les oiseaux-robots pour Noël prochain ! C'est ça qu'on appelle « chasser le naturel » ?

BUCOLIQUE Les cartes de montagne sont sans doute les plus réussies mais attention aux robots plangués dans les ravins. Les fourbes !

dans le petit cercle des jeux qu'on va très vite ne plus pouvoir lâcher, c'est grâce à sa formidable réalisation.

Tous ceux qui se sont frottés à un Mechwarrior savent qu'en dépit de ses qualités, cette série exige des joueurs la possession d'une douzaine de doigts et d'une troisième main (on en trouve de très bien dans toutes les boutiques de jeux vidéo). Cette époque est révolue : les robots, aussi complexes et bien armés soient-ils, se contrôlent avec un joystick et une poignée de touches - on sent que le savoir-faire de Microsoft en la matière est passé par là.

Et le contrôle est saisissant. En vue subjective, les sensations de vitesse, de hauteur, de chocs (la gestion du Force Feedback est exemplaire) sont mieux rendues que jamais. Avec un bon écran et dans le noir, on a vraiment l'impression d'être enfermé dans la cabine d'une boîte de conserve de douze mètres de haut, on ressent tous les coups et même les pas du géant. Cette sensation est renforcée par le réalisme des décors : tout est en proportion, on évolue entre les hangars, les tours de contrôle et au milieu des arbres, tandis que petits soldats et techniciens s'enfuient à toutes jambes pour éviter de finir sous de grands pieds métalliques. Et pendant ce temps, on ressent physiquement la marche du géant, cahin-caha entre déserts et cols de montagne.

Voilà un jeu bien placé pour l'Oscar du scénario le moins original.

Action en hausse

L'action est à l'avenant : Jordan Weissman, créateur de Mechwarrior, nous avait promis « *un jeu à la Bruce Willis avec de l'action non-stop* » et il a tenu sa promesse. Hélicoptères, blindés et Mechs adverses tombent sur le malheureux joueur comme la misère sur le monde, tandis que le décor (entièrement interactif) explose, prend feu ou ploie sous les tonnes de nos Mechs. L'action est haletante de bout en bout, soutenue par les communications de la tour de contrôle et des équipiers, et la main se soude vite au joystick jusqu'à la fin de la mission. D'autant que Vengeance réussit à mêler (dans l'esprit de la série) cette violence technologique avec un poil de stratégie, qui donne son véritable sel au jeu. Foncer bêtement sur

COUCOU Le zoom est particulièrement efficace pour débusquer les Mechs qui tentent de se dissimuler dans le décor, ou pour abattre les hélicoptères de combat. En revanche, il ne sert à rien pour la localisation des dégâts.

KAMARAD Ce viseur bleu indique que le Mech en face de vous est un allié.

Robots au labo

SIMPLE ET EFFICACE Le Mechlab est enfin un lieu de vie.

Le Mechlab n'est plus cette salle de torture qui a fait hurler de douleur des centaines de débutants à Mechwarrior ! Tout est maintenant basé sur une interface graphique simplissime. À gauche, vous voyez les équipements disponibles (en général, pillés chez l'ennemi), à droite, votre Mech dont les différents emplacements sont symbolisés par trois codes couleur. Pour monter une nouvelle arme sur le châssis, il suffit d'un simple cliquer-glisser de gauche à droite. Seul paramètre à ne pas oublier, le tonnage maximum de votre BattleMech, que vous ne pouvez pas dépasser : pour installer une nouvelle arme, il faut en retirer une ou deux. Choisissez bien !

AGORAPHOBIE On affronte souvent de nombreux Mechs ennemis : faites confiance à vos efficaces alliers !

l'objectif et « tout péter » ne mène pas à grand chose. Faisant mentir l'adage « plus c'est grand, plus c'est bête » (totalement interdit à *Gen4* : notre directeur financier mesure 2 mètres...), Mechwarrior IV nous oblige à nous creuser un peu la tête, à exploiter le terrain et prendre les autres brutes à revers.
C'est d'autant plus indispensable que les missions sont dynamiques et que les objectifs changent non seulement de façon scriptée, mais aussi en fonction de notre réussite des premiers objectifs.
Il est donc impératif de bien écouter les instructions de la base, sous peine de se perdre détinitivement. Ce qui ne gâte rien, Mechwarrior IV se paie aussi le luxe d'être beau.

Le moteur est certes classique - il n'atteint pas les sommets « nouvelle génération » d'un Giants ou d'un Sacrifice - mais les concepteurs ont su en tirer le maximum.
Il est aussi très sympa et s'adapte à la puissance de la machine pour être le plus beau possible tout en restant fluide - pour une fois, il est conseillé de garder les réglages automatiques des graphistes, en général parfaits.

L'autre point fort de Vengeance, outre la poussée d'adrénaline continuelle qu'il procure, c'est que le fameux Mechlab a été entièrement revu et corrigé, dans le sens de l'efficacité et de la simplicité (voir encadré « Robots au labo »). Même les joueurs les plus fâchés

SON ET LUMIÈRE Les effets d'explosion sont très réussis, le rendu est époustouflant.

OPINION

LUC-SANTIAGO

Oula, oula ! 16 pour ce jeu ? Heu, je ne suis pas tout à fait d'accord ! Certes, Mechwarrior IV est un jeu d'action accessible et les missions sont intéressantes mais tout cela, Heavy Gear II le proposait déjà... Il y a presque deux ans ! La série Mechwarrior comble donc son retard et offre une excellente réalisation technique mais pas assez d'innovations par rapport à Heavy Gear II pour contenter les fans du genre. Le grand public, lui, devrait avoir la dent moins dure... pas vrai Rémy ?

OPINION

RÉMY

Longtemps décriée pour son côté simulation trop complexe, la série des Mechwarriors devient enfin accessible à tous les joueurs amateurs de sensations fortes.
En dehors de quelques défauts mineurs, comme un scénario sans intérêt, on peine à trouver de vrais reproches à faire à ce jeu, passionnant, stressant et pêchu de bout en bout.
Un quasi-sans-faute que tous les fans d'action se doivent de posséder.

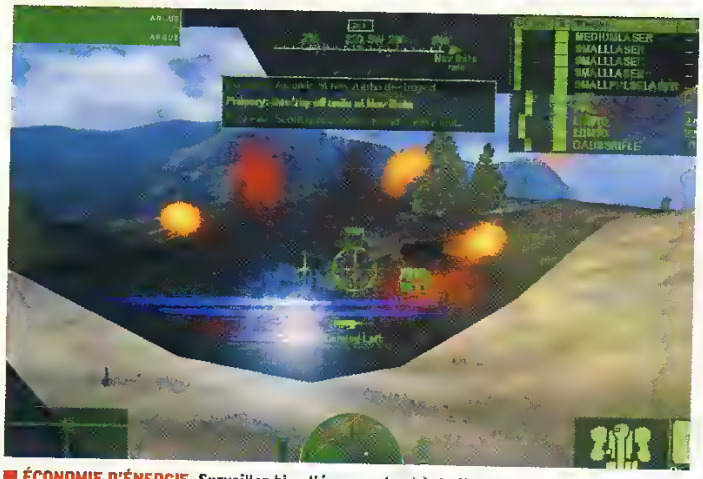
avec le bricolage (comme moi) comprendront son fonctionnement en cinq minutes et pourront configurer leurs robots comme bon leur semble. Attention toutefois aux expériences malheureuses : on peut se retrouver avec un truc inutile, encombré d'armes qui vont le faire chauffer plus qu'un PII overclocké à 1 GHz ! En fait, il faut vraiment se creuser la tête pour trouver des défauts à Mechwarrior IV, surtout quand on sait que l'I.A. des ennemis est plus que valable et que le mode Multi est au moins aussi bon que celui de Crimson Skies (ce qui n'est pas peu dire).

BERTHE AUX GRANDS PIEDS Pour économiser les munitions, écrasez les véhicules de petite taille, c'est plus simple. Attention toutefois aux explosions qui brûlent les pieds.

Les ailiers de l'enfer

Deux ou trois choses négatives me viennent à l'esprit cependant. Tout d'abord, bien que beaux, les graphismes de Mechwarrior ont déjà pris un coup de vieux depuis la sortie de Sacrifice ou Giants (les développeurs du monde entier doivent maudire ceux de Shiny et de Planet Moon). Si le décor est entièrement interactif, certains effets, comme la destruction des arbres, sont un peu ratés (les explosions sont en revanche magnifiques). Ensuite, si la présence des équipiers ajoute beaucoup aux missions (un petit côté X-Wing), ces derniers, bien qu'ils soient particulièrement efficaces, n'en font généralement qu'à leur tête. Enfin, les objectifs des missions ne sont pas toujours clairement exposés, surtout quand ils changent en cours de route, ce qui oblige parfois à recommencer une mission une dizaine de fois pour un détail tout bête. Des petits péchés qui n'empêchent pas Mechwarrior IV d'être l'un des jeux les plus fun de ce début d'année – une année où, décidément, le gigantisme se porte bien ! ■

- Rémy Goavec



ÉCONOMIE D'ÉNERGIE Surveillez bien l'écran en haut à droite pour ne pas tomber à court de munitions... C'est vrai que ça fait désordre en plein combat !

ATTENTIF Bien comprendre les objectifs de la mission est une question de survie.

Le verdict — Mechwarrior IV

COMPARATIF

MECHWARRIOR IV
La dynastie des Mechs découvre enfin le jeu ! Beau, parfaitement réalisé et bourré d'action, si vous ne devez jouer qu'à un seul jeu du genre, c'est celui-là !

HEAVY GEAR II
Le grand concurrent. Sorti voici deux ans, Heavy Gear II reste le plus novateur du genre, avec des combats de robots en apesanteur ou sur patins à roulettes.

MECHWARRIOR III
Cet opus enchanta les fans du genre mais laissa les autres froids ou plutôt très énervés par un gameplay d'une atroce complexité. À réserver aux fanas.

GRAPHISMES
Mechwarrior IV est très beau, mais Sacrifice, Giants et autres Alice ont donné un sacré coup de vieux aux moteurs « classiques ».
0 5 10 15 — **16**

AUDIO
Les dialogues sont excellents, mais vite couverts par le bruit des armes et des pas des robots. Les bruitages des lasers sont moyens.
0 5 10 — **15**

MULTIJOUEUR
Les modes de jeu ne sont pas d'une grande originalité, mais passionnants, surtout Capture the Flag et Team Deathmatch.
0 5 10 15 — **16**

POUR : Une action fantastique, des graphismes parmi les meilleurs, une interface parfaite... que demander de plus ?

CONTRE : Scénario banal, des objectifs qui manquent parfois de clarté, et un moteur graphique très gourmand.

EN DEUX MOTS...
Mechwarrior IV se hisse sans problème au sommet des simulations robotiques. Un jeu d'action et de simulation captivant, presque parfait.

16/20

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MINIMUM PII-300 MHz & 16 Mo
- RECOMMANDÉ PII-300 MHz & 32 Mo
- RECOMMANDÉ PII-450 MHz & 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Accélération logicielle ✔
- Direct 3D ✔
- 3dfx ✔
- OpenGL ✘

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive !) ✔
- Dolby Surround/Digital ✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
  PC SEUL 1 - LAN 8 - INTERNET 8
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✔
- CONNEXION MINIMUM 56 kbps

Nouvelle Collection MEDIA Pocket

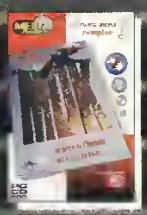
MEDIA Pocket

Jouez sans compter !

49 F ttc*

*Prix generalement constates

Boitier DVD



- Afghan
- Legacy of Kain
- MDK
- Nightmare Creatures
- Peace Maker
- FuzzleBobble2
- Racing Simulation
- Rage Rally

Pour plus d'informations et support technique connectez vous sur www.mediapocket.net

MANGA À GOGO ! On sent dans le jeu que les développeurs sont fous de *Ghost in the Shell*.

Oni-ra tous au paradis

Oni | La baston trouve enfin son ambassadeur sur PC. Ce n'est pas trop tôt...

Pour info ■ EDITEUR Take 2 ■ DEVELOPPEUR Bungie ■ GENRE combat ■ JOUEUR(S) 1 ■ PUBLIC 12 ans et + ■ PRIX env. 350 F

Tout en chiffres

- 1 000 polygones pour Konoko
- 100 types d'ennemis
- 14 niveaux

Version testée

- finale anglaise
- très rares retours sous Windows, petit bug de collision ou placement

Adresse Internet

www.oni.bungie.com/

Le système de combat brille autant par sa richesse que par sa prise en main.

Tiens, encore une arlésienne qui finit par pointer le bout de son nez ! Après plus de trois ans de développement, de previews, de reports et d'attachées de presse flagellées à coups de barrette mémoire, Oni est là. Et comme d'habitude, une seule question se pose : en valait-il la peine ?

Ce qu'il y a de bien avec les tests de quatre pages, c'est que vous n'aurez pas la réponse immédiatement. Il faudra tourner une page et même, si les dieux de la pub vous sont défavorables, trois ou quatre. Un effort surhumain que je vous déconseille fortement ; restez donc plutôt ici pour reprendre des forces et entretenir un suspense absolument insoutenable.

Rappelons qu'Oni se déroule dans un univers futuriste fortement inspiré par les mangas, tant au niveau du design des personnages (avec de grands yeux expressifs, des cheveux en bataille, des couleurs vives et des lycéennes en petite... ha, non ! désolé de vous décevoir) qu'au niveau du scénario. Vous jouez le rôle de Konoko, une femme flic cybernétiquement améliorée, qui se lance à la poursuite d'un gang de voleurs d'armes. Bien entendu, de nombreux rebondissements dévoileront une affaire aux ramifications bien plus étendues qu'il n'y paraît, impliquant notre héroïne personnellement. L'intrigue est en tout cas suffisamment bien ficelée pour constituer une motivation à votre progression. Saluons d'ailleurs l'effort des développeurs qui se sont donné la peine de placer un peu partout des

C'EST PAS LA FORME La santé de vos adversaires est symbolisée par l'aura qui apparaît lorsque vous frappez. Quand celle-ci est rouge, c'est très mauvais signe pour eux !

Comics à venir

ONI EN BD Dark Horse dessine Konoko.

Si le jeu de Bungie s'inspire clairement de l'univers manga, c'est pourtant bien en comics qu'il sera adapté. Dark Horse, connu pour *Hellboy* et ses nombreux albums dérivés de films célèbres (*Star Wars*, *Terminator*, etc.), prévoit donc une mini série de trois épisodes, signée David Land et Sunny Lee. L'intrigue tournera autour d'un mystérieux fantôme attaquant des malfrats pour leur dérober les marchandises qu'ils viennent de braquer ! Ce qu'il en fait et quelles sont ses motivations, ce sera à Konoko de le découvrir. Sortie aux Etats-Unis le 14 février 2001.

PIGEON VOLE Les prises sont un régal : acrobatiques et stylées, elles infligent un maximum de dégâts.

bornes d'information, permettant d'apprendre des détails sur les affaires en cours ou sur les lieux visités. Pas vraiment utile mais cela contribue à crédibiliser le monde dans lequel on évolue.

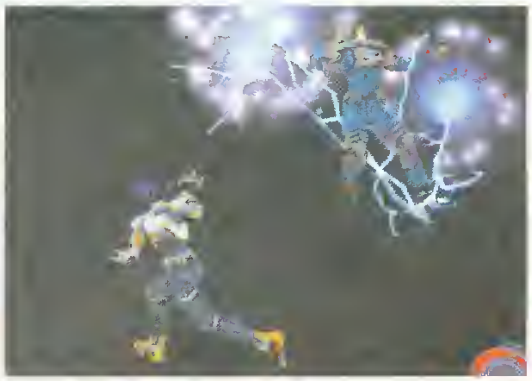
Cours d'arts martiaux

Sur le principe, Oni s'avère plutôt original pour un jeu PC puisqu'il donne dans le massacre intégral à coups de tatane et de galoche. Les déplacements au clavier se combinent à la souris pour permettre de sortir des combinaisons impressionnantes. Poings, pieds, sauts, glissades et prises s'enchaînent de façon délirante. Régulièrement, Konoko apprendra de nouveaux coups particulièrement dévastateurs : on reste loin de la richesse d'un Tekken sur console, mais cela s'avère aussi plus accessible, tout en demeurant esthétique. Il faut voir les retournés, les catapultes et autres Spining Kick pour comprendre.

Néanmoins, vos talents de combattant ne seront pas les seuls à l'épreuve. Rapidement, vous récupérerez des armes sur les corps inertes et tordus vos victimes (et leurs femmes, et leurs sept enfants, vous y pensez ? NDLR : flûte, Fred fait de l'humour...). De ce coté-là, vous aurez droit à une grande variété : flingue, Uzi, lance-roquettes, multimissiles à tête chercheuse, lance-grenades à fragmentation, taser, laser, fusil de sniper, etc. Chaque arme dispose

Forcément, après trois ans d'attente, le moteur graphique accuse son âge et montre ses limites.

WHO'S THE BOSS Comme dans tout bon beat'em all, vous affronterez des boss. Pour le premier, je vous recommande de retourner sa propre arme contre lui.



1, 2, 3, SOLEIL ! Le taser est l'arme idéale pour immobiliser momentanément un groupe d'adversaires.

180 ou 220 volts ?

Bien que les prises de base se révèlent puissantes et utiles sur toute la longueur du jeu, vous apprendrez progressivement des coups spéciaux un peu plus difficiles à réaliser mais vraiment dévastateurs.

CRESCENT MOON KICK
■ Une combinaison en trois mouvements, difficile à placer mais assez puissante et qui a l'avantage de faire avancer votre perso sur son adversaire, histoire de s'assurer que le dernier coup porte

RUNNING LARIAT
■ Une prise qui se réalise en courant. Votre adversaire aura un torticolis d'enfer et, pour peu que d'autres ennemis traînent à proximité, leurs gencives feront connaissance avec vos Docs.

DEVIL SPIN KICK
■ Un super coup qui n'est pas sans rappeler le fameux Hurrican Kick de Ryu (Street Fighter). Un coup plutôt défensif qui nécessite de s'accroupir, mais il a l'avantage de tout dégager aux alentours.

■ **ŒIL DE LYNX !** Le fusil de sniper permet d'éliminer un adversaire en un coup.

d'un mode de fonctionnement spécifique avec ses défauts et ses qualités. À vous de voir dans quelle situation les utiliser, d'autant que vous ne pouvez en porter qu'une à la fois et que les munitions sont très limitées.

Ajoutez à cela quelques équipements comme le bouclier intégral ou le module d'invisibilité (façon *Ghost in the Shell*) et vous comprendrez qu'Oni propose une richesse de jeu particulièrement agréable. C'était histoire de commencer par un point positif car il faut dire ce qui est : lorsque vos petits yeux se caleront bien confortablement dans leurs orbites pour admirer le spectacle, ils risquent fort d'être déçus du résultat.

Après une période de développement aussi longue, le moteur accuse son retard technologique : les niveaux, bien que recherchés et élaborés par deux vrais architectes, n'en sont pas moins cubiques, les textures s'avèrent simplistes et les environnements bien trop dépouillés. Attention, ce n'est pas non plus rédhibitoire car le design poussé des personnages, les effets visuels lumineux (notamment lors de l'utilisation de votre arsenal) et la taille monumentale de certains lieux rattrapent le coup. Il n'empêche que cela fait un peu *cheap*.

Séance de bricolage

Attention, ce n'est pas fini. Dans la famille Déchosekifach, je voudrais le fils : il est impossible de redéfinir les touches du clavier ou, pour être plus juste, cela nécessite d'ouvrir un fichier .txt pour être fait, mais impossible d'attribuer les flèches du pavé numérique. Encore heureux que Bungie ait pensé à prévoir deux configs de touches, l'une pour gaucher, l'autre pour droitier. Et attendez, je ne vous ai pas encore présenté la grand-mère : les sauvegardes se font automatiquement à certains points de passage ; or, ces derniers sont parfois particulièrement

Q&R

BRENT PEASE
Programmeur

Comment vous est venue l'idée d'Oni ?
Le film Ghost in the Shell m'a vraiment marqué. Je pense qu'il est vraiment excellent tant du point de vue artistique qu'au niveau de l'action. C'est ainsi que m'est venue l'idée d'un jeu mélangeant les combats au corps à corps et à l'arme de poing. Je n'avais jamais vu un produit dans ce genre avant donc je voulais voir si c'était réalisable.

D'où viennent les noms d'Oni ?
J'ai demandé à ma petite amie, qui prend des cours de japonais, comment on disait « fantôme » et elle m'a répondu « oni ». Au départ, ce n'était que le nom de code du projet mais lorsqu'il a fallu une appellation commerciale nous n'avons pas trouvé mieux. Quant à Konoko, cela m'est venu comme ça, mais il semblerait que cela signifie « cette fille ».

Vos mangas favoris ?
Ghost in the Shell, *Bubblegum Crisis* et *Evangelion*

■ **SOUS PRESSION** Histoire de dramatiser les choses, l'amie de Konoko se fera enlever et torturer.

■ A MOI, À MOI ! Une prise spéciale permet de désarmer les ennemis tout en récupérant leur joujou. Pratique. Plus tard, vous apprendrez à réaliser ce mouvement en courant.

éloignés les uns des autres, ce qui oblige à recommencer maintes fois une phase. Rare mais carrément énervant. On sent une volonté de rallonger un jeu dont la durée de vie (dans les vingt heures) est pourtant raisonnable pour un beat'em all.

Sous adrénaline

Oni n'est cependant pas dénué d'atouts. Les affrontements sont fendards et hyper dynamiques, procurant des sensations trop marginales (à mon goût à moi tout seul) sur PC. Cela tient non seulement à la richesse des combats, mais aussi et surtout à l'intelligence artificielle des personnages. Qu'il s'agisse de collègues vous aidant, d'ouvriers vous prêtant main-forte parce que leur ami s'est fait agresser, ou d'ennemis, leurs réactions font plaisir à voir : ils exécutent des enchaînements, des super coups, des prises, se protègent, se cachent, fuient pour trouver de l'aide, vous désarment. Même si le look des adversaires ne varie pas trop, chaque type dispose de son style que vous apprendrez à reconnaître et à craindre. Voilà qui rend la moindre altercation intéressante.

Entre deux combats, vous serez confronté à des puzzles simplistes (trouver l'interrupteur qui ouvre telle porte, par exemple) ou à des courses contre la montre. Impossible de rester coincé car un radar vous indique constamment la position du prochain objectif. De plus, les personnages principaux (Konoko, son boss, sa collègue, le méchant et son homme de main) bénéficient d'un charisme puissants, entretenu à coups de cinématiques qui, à chaque fois, en révèlent un peu plus sur l'intrigue et les liens entre héros. Les niveaux sont peuplés de civils qui vous donneront des renseignements ou des bonus si vous parvenez à les sauver de leurs agresseurs, bref, c'est très vivant.

Au final, il faut bien reconnaître que, malgré une réalisation moyenne et datée, Oni offre un véritable plaisir de jeu qui saura largement satisfaire les amateurs d'action survoltée. ■

- Frédéric Dufresne

■ FEU À VOLONTÉ Chaque arme a ses propres caractéristiques : recul, cadence, puissance, magasins, etc., tout est géré de façon réaliste.

OPINION

FRED

Après avoir attendu aussi longtemps, je dois avouer que mon enthousiasme pour Oni s'était émoussé et les premières minutes de jeu ne m'ont pas réconforté. Les environnements pauvres et dépouillés font presque pitié. Mais progressivement, le plaisir de jeu s'intensifie. L'intérêt d'Oni réside dans les affrontements et cet aspect s'avère parfaitement réalisé. On s'amuse vraiment, ce qui est essentiel.

Le verdict — Oni

COMPARATIF

■ **MOK 2**
Action plates-formes et réflexion dans un univers SF drôle et magnifique. La référence.

■ **MESSIAH**
Un petit angelot qui joue les vengeurs en prenant possession des corps. Beau et original.

■ **RUNE**
Un barbare en guerre contre un dieu. Long, riche et varié, les composantes d'une aventure mythique.

■ **ONI**
Pas très beau mais très amusant à jouer avec une interface de combat unique et un univers manga agréable.

GRAPHISMES
■ Textures simplistes, environnements dépouillés, etc. Heureusement que le look des persos est sympa et les animations excellentes.
0 — 5 — 10 — **13**

AUDIO
■ Les musiques boostent bien l'action, même si elles sont un peu répétitives. Les bruitages sont excellents, comme les voix anglaises.
0 — 5 — 10 — **15**

MULTIJOUEUR
■ Ce n'est pas prévu et c'est dommage car les combats auraient pu être amusants d'autant que les armes sont originales.
-

POUR : Combats à mains nues impeccablement gérés, armes et coups en nombre, animations IA des personnages, scénario.

CONTRE : Très pauvre graphiquement, système de sauvegarde contraignant, impossible de redéfinir correctement les touches.

EN DEUX MOTS...
Malgré d'indéniables défauts, Oni demeure un régal pour les amateurs de shoot 3D et de baston, un genre qui se fait malheureusement rare sur PC.

15/20

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
■ MINIMUM PII-266 MHz & 64 Mo
■ RECOMMANDÉ PIII-400 MHz & 96 Mo
■ RECOMMANDÉ PIII-500 MHz & 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
■ Accélération logicielle ✔
■ Direct 3D ✔
■ 3dfx ✔
■ OpenGL ✘

POSSIBILITÉS SONORES
■ EAX (SBLive!) ✔
■ Dolby Surround/Digital ✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
PC SEUL 1 - LAN ✘ - INTERNET ✘
■ CD NECESSAIRE PAR JOUEUR ✔
■ CONNEXION MINIMUM ✘

Le visage de la peur

Nécronomicon, l'Aube des ténèbres | La chasse au tentacule est ouverte !

Pour info ■ EDITEUR Wanadoo Édition ■ DEVELOPPEUR Index + ■ GENRE aventure ■ JOUEUR(S) 1 ■ PUBLIC 13 ans et + ■ PRIX env. 300 F

Vous aimez avoir peur, chasser le monstre baveux, tracer des pentacles et risquer votre âme dans des décors humides et déprimants ? Si la carrière de détective du paranormal vous fait rêver, Nécronomicon devrait vous intéresser.

Il est des jeux hors du temps, Nécronomicon en fait partie. La « nouvelle génération », l'accélération graphique, les nouvelles cartes 3D, le transform & lightning ? Index + s'en moque comme de sa première chemise et continue à sortir des jeux qui fleurent bon le Pentium 75, celui qui ne connaissait même pas la Voodoo 1. Et le plus fort dans tout ça, c'est qu'ils arrivent quand même à faire de bons jeux ! Ainsi, après les deux Dracula qui ont réjoui pas mal d'amateurs d'aventure classique, voici Nécronomicon, nouveau jeu tiré de l'épouvantable et cultissime œuvre de Howard Philip Lovecraft. Son univers de cauchemar a déjà inspiré de très bons jeux, comme Alone in the Dark ou Prisoner of Ice, mais voilà bien quelques années (Alone in the Dark 4 commençant à ressembler sérieusement à l'Ariésienne) que rien de décent n'était sorti en rapport avec ses Grands Anciens gluants et tentaculaires.

Tout en chiffres

- 40 lieux à visiter
- 10 façons de mourir
- des milliers de tentacules

Version testée

- finale
- aucun bug constaté

Adresse Internet

www.necrogame.com

Dans Nécronomicon, situé dans les années 20, vous incarnez un jeune étudiant américain venu passer quelques vacances dans sa ville natale de Providence (petite cité universitaire et puritaine du Nord des États-Unis). Là, vous recevez la visite d'un médecin local, venu vous parler d'un ami d'enfance dont le comportement plus qu'étrange inquiète tous ses proches. En tant qu'ami, sa famille vous demande d'aller lui parler afin de déterminer la gravité de ses troubles. C'est à la suite de cette simple visite que vous allez plonger dans un monde terrifiant peuplé de créatures gluantes et rampantes.

Horreur et putréfaction

Le moins que l'on puisse dire, c'est que l'interface de Nécronomicon est classique. Vous vous trouvez en vue subjective et vous vous déplacez par clic de souris dans un décor précalculé assez bien fait mais un rien statique. En revanche, si ces graphismes sont un peu tristes, ils rendent très bien l'atmosphère de cette ville de la Nouvelle Angleterre,

Ambiances glauques, routes boueuses, pentacles... Pas d'erreur, on est bien chez Lovecraft.

■ STATION BALNÉAIRE Voici la charmante cité maritime de Nantucket. Dire que j'hésitais bêtement pour la destination de mes prochaines vacances.

■ ENIGME À TOI Votre royale Eminence a vieilli de trente ans en trois mois.

à la fois victorienne et sinistre, glauque et bourgeoise.
Les dialogues se résolvent également par clics successifs sur les personnages que vous rencontrez. Les doublages sont soignés (même si certaines expressions désuètes laissent parfois perplexe), et les animations assez honorables étant donné l'ancienneté du moteur graphique. Surtout, les personnages sont assez bien pensés : entre les villageois qui donnent l'impression d'être le résultat de plusieurs générations d'accouplements entre frères et sœurs, et les bourgeois bien trop respectables pour ne pas cacher de sombres secrets, on nage en eaux troubles. Lorsqu'on y ajoute une ambiance sonore tout en vent sifflant et glacial, une lumière évoluant entre le gris suicide et le jaune déprime et des énigmes passionnantes, plus proches de Sherlock Holmes que du test de Q.I. de quatrième, on obtient un jeu non seulement très fidèle à l'esprit des livres de Lovecraft, mais aussi vite passionnant.

Mariages consanguins

Nécronomicon n'est toutefois pas exempt de reproches. Si la réalisation graphique n'est pas scandaleuse, elle est parfois gênante : le manque de contraste des couleurs rend des objets importants presque invisibles, à tel point qu'on les trouve parfois par pure chance. Ensuite, le système de dialogues par clics successifs, plutôt que par choix d'une ligne de texte, est souvent pénible : vous risquez de rester bloqué parce que vous n'aurez cliqué que deux fois et non trois sur tel ou tel personnage, c'est un peu lourd. Enfin, tout hardcore gamer qui se porterait acquéreur de ce jeu doit être conscient qu'il risque de le finir en à peine une dizaine d'heures maximum.
Il n'en reste pas moins qu'avec Nécronomicon, Index + prouve une fois de plus qu'on peut faire des jeux d'aventure « grand public » sans bêtifier : une grosse pierre dans le jardin de la concurrence. ■

- Rémy Goavec

■ FOUILLE EN RÈGLE Le jeu tourne autour de la fouille de tiroirs mal contrastés : ouvrez l'œil pour repérer les objets.

Entretien avec Frédéric Locca

Chef de projet sur Nécronomicon, Frédéric Locca est donc celui qui a transformé le sombre univers de Lovecraft en polygones.

Pourquoi avoir choisi l'univers de Lovecraft ?
Adolescent, j'ai lu toute l'œuvre de Lovecraft et ce que j'ai pu voir comme adaptation ne correspondait pas à l'image que j'en avais. En relisant ses nouvelles, j'ai eu envie de faire une adaptation plus fidèle à son esprit. La facette que j'ai voulu explorer est plutôt celle du Lovecraft de la dernière trilogie, dans laquelle l'origine extraterrestre de ces entités est clairement évoquée. Il n'est plus question de créatures démoniaques, de bien et de mal, mais de races régies par d'autres modes de pensée.

L'ambiance n'aurait-elle pas été plus réussie avec un moteur graphique plus récent ?
Peut-être, mais ce n'est pas certain. Les nouvelles de Lovecraft sont pratiquement rédigées sous la forme de rapports d'enquête, le déroulement de l'action est assez lent. Je veux dire que l'action n'est pas le moteur principal de ses histoires.
La lenteur relative induite par ce type de moteur n'est donc pas, à mon avis, un handicap, mais offre en contrepartie une qualité graphique excellente.

L'équipe compte-t-elle des rôlistes amateurs de *L'Appel de Cthulhu* ?
Oui, quiconque a abordé ces jeux a forcément fait une partie avec un scénario tournant autour de *L'Appel de Cthulhu*, mais dans le cas présent, il ne s'agit pas d'un jeu de rôle, les règles dictées par le gameplay et les contraintes du moteur sont différentes. Par contre, il est vrai que dans l'équipe graphique, les rôlistes avaient une connaissance de l'univers, ce qui est toujours un plus.

Le verdict — Nécronomicon

COMPARATIF

■ ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
Naïf et drôle, c'est peut-être le meilleur de la série, ce qui n'est pas peu dire.

■ DE SANG FROID
Glacial et palpitant, ce nouvel exemple de la créativité de Charles Cecil passionnera tous les fans de James Bond.

■ THE LONGEST JOURNEY
Beau, poétique et intelligent, ce jeu reste une référence du genre.

■ NÉCRONOMICON
Une adaptation glauque de l'univers de Lovecraft, qui nous plonge dans une ambiance saumâtre à souhait.

GRAPHISMES
■ Index + a gardé le même moteur ultra classique que pour les deux Dracula. Il serait temps de mettre fin à ses souffrances.
0 5 10 ▼ **11**

AUDIO
■ Rien de spectaculaire mais une ambiance sonore qui participe beaucoup à l'atmosphère oppressante du jeu.
0 5 10 ▼ **15**

MULTIJOUEUR
■ Désolé, vous allez devoir chasser le Grand Ancien et ses tentacules tous seuls comme des grands !
-

POUR : Ambiance réussie, bonnes énigmes, personnages odieux à souhait, Lovecraft.

CONTRE : Moteur de l'an 40, interface de dialogues agaçante, faible durée de vie pour un joueur confirmé.

EN DEUX MOTS...
En dépit d'une approche « grand public », Nécronomicon est un bon jeu d'aventure qui satisfera les fans tout comme les joueurs occasionnels.

14/20

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- ■ MINIMUM P166 MHz & 16 Mo
- ■ RECOMMANDÉ P166 MHz & 32 Mo
- ■ RECOMMANDÉ P166 MHz & 32 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- ■ Accélération logicielle ✘
- ■ Direct 3D ✔
- ■ 3dfx ✔
- ■ OpenGL ✘

POSSIBILITÉS SONORES
- ■ EAX (SBLive!) ✔
- ■ Dolby Surround/Digital ✘

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- ■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
  PC SEUL 1 - LAN ✘ - INTERNET ✘
- ■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✔
- ■ CONNEXION MINIMUM ✘

Une guerre sans fin

Ground Control : Dark Conspiracy | Intrigues guerrières et politiques.

Pour info ■ EDITEUR Sierra ■ DEVELOPPEUR High Voltage ■ GENRE stratégie temps réel ■ JOUEUR(S) 1 à 8 ■ PUBLIC tout public ■ PRIX env. 200 F ou 1 F

■ LE CIEL SUR LA TÊTE On assiste toujours à de magnifiques ballets aériens lors des dogfights ou des bombardements d'infanterie.

Il y a peine six mois sortait Ground Control, un jeu signé Massive Entertainment qui révolutionnait le genre stratégie temps réel. Aujourd'hui, l'aventure se prolonge avec Dark Conspiracy et les fans ne s'en plaindront pas, mais cette courte période suffit-elle à développer un bon add-on ?

J'aimerais bien vous raconter le scénario de Ground Control mais... je n'en ai pas envie. En fait, Dark Conspiracy étant un véritable add-on, seuls les possesseurs du jeu original pourront y jouer. L'histoire est une suite directe du jeu original : après leur rébellion et la destruction des pylônes ancestraux, le major Sarah Parker et le diacre Jared Stone sont devenus des parias.

Tout en chiffres

- 19 nouvelles unités
- 15 missions
- 3 factions

Version testée

- finale française
- cinématiques saccadées rares retours sous Windows, non optimisé pour DirectX 8

Adresse Internet

www.sierrastudios.com/games/groundcontrol/darkconspiracy/

Les trois premières missions permettent de reprendre contact avec le jeu et de faire avancer l'intrigue. On y apprend que la supérieure de Sarah, qui avait tenté de doubler la Crayven Corporation pour le compte d'un mystérieux commanditaire s'est fait évincer sans que Sarah soit pour autant réhabilitée, bien au contraire. Côté Aube du Nouvel Ordre, il s'avère que l'archevêque contre lequel vous luttiez menait une branche dissidente du genre « le suicide universel, c'est bon, mangez-en », ce qui signifie que ces derniers ne sont pas réellement vos ennemis. Mieux encore, une nouvelle archevêque vous demande d'en savoir plus à ce sujet. Mais pour cela, il va d'abord falloir survivre en quittant la planète Krig-7b, occupée par la Crayven, et rejoindre un groupe de mercenaires, le Phœnix.

Ça cale au démarrage

Si j'insiste sur l'histoire, c'est parce qu'elle constitue, une fois encore, l'un des moteurs incitant le joueur à progresser dans Dark Conspiracy. Pourtant, il faut bien admettre que, de prime abord, cet add-on se révèle décevant. D'abord, le moteur, s'il demeure excellent, a pris un petit coup de vieux après le fabuleux Sacrifice, d'autant que le choix d'environnements sombres et ternes sur les premiers niveaux n'arrange pas les choses. Ensuite, les nouvelles unités (deux pour les anciennes factions et quinze pour le Phœnix), bien que disposant d'un look inédit, ne brillent pas par leur originalité. Sorti des espèces d'exosquelettes, les autres véhicules ressemblent à un assemblage de ceux que nous connaissons déjà.

Fort heureusement, les choses s'arrangent rapidement. Les

■ TIR EN CLOCHE Les grenadiers Phœnix ont une puissance de feu incroyable.

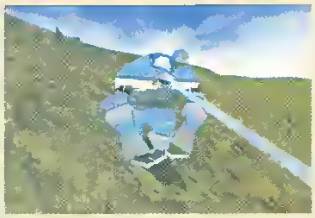
Infiltration, diversion ou batailles rangées, Dark Conspiracy offre des missions difficiles, mais variées.

■ SURPRISE, SURPRISE Comme d'habitude, le blindage arrière des véhicules est un peu faible. Évitez de vous faire surprendre en mauvaise posture...

What's up Doc ?

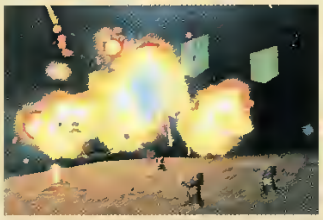
La nouvelle faction de Dark Conspiracy, le Phœnix, dispose certes d'unités inédites, mais leurs caractéristiques demeurent en fait assez communes. Les véritables nouveautés viennent plutôt des équipements. Quelques exemples.

L'exosquelette



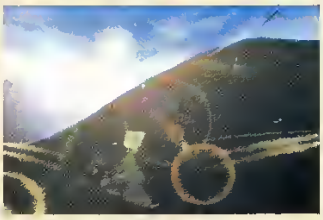
Cette armure destinée à l'infanterie démultiplie les indices de défense et de puissance de feu au détriment de sa vitesse. Heureusement, comme toute infanterie, le VAB peut l'embarquer. Un modèle différent pour chaque faction.

Le filet



Un équipement redoutable : il paralyse temporairement l'infanterie adverse, vous permettant de faire un véritable carton en toute quiétude. Très pratique pour l'artillerie. Dommage que l'effet visuel soit si minimaliste.

Unité de réparation



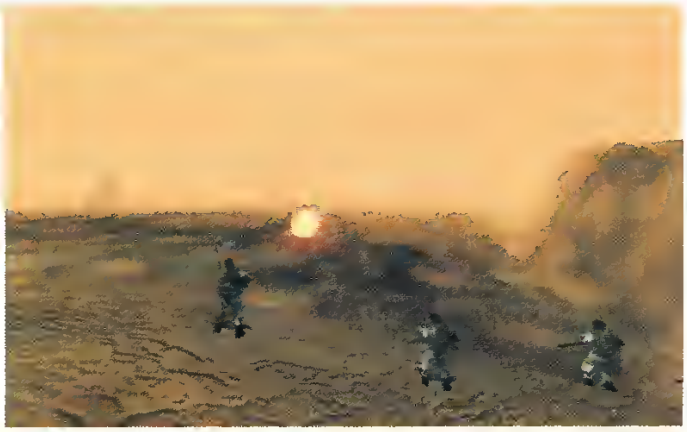
Certains avions en sont désormais équipés, ce qui rallonge beaucoup leur durée de vie. Les unités aéroportées jouissent d'ailleurs d'autres équipements (comme le surgénérateur boostant vos unités) la rendant essentielle.

nouveaux venus disposent de caractéristiques, et surtout d'équipements, qui, à défaut de surprendre, étendent de façon appréciable le champ des tactiques disponibles (voir encadré « What's up Doc ? »). Il faudra plus que jamais savoir tirer profit du terrain (se cacher dans l'ombre ou dans les crevasses, observer depuis les hauteurs, etc.) et des propriétés spécifiques de chaque véhicule pour vaincre, d'autant que le niveau est assez relevé.

Petits plus, mais gros plaisir

Et c'est là l'un des autres atouts de cet add-on, les missions se distinguent par leur variété et leur qualité. Les développeurs prétendent s'être concentrés dessus (voir interview de Tom Smith) et ils ne mentent pas : les objectifs sont diversifiés, alternant entre approches furtives, rushs minutés et diversions. Les rebondissements y sont nombreux et on s'amuse plus que dans Ground Control, même si la moindre erreur se paie cher. À propos de payer, précisons que ce pack est livré avec Ground Control ou vous sera envoyé contre 1 franc si vous possédez encore le code-barres de votre boîte (à renvoyer à l'éditeur). Ajoutons à cela une grande qualité de décors et vous comprendrez que pour tout fan qui se respecte, Dark Conspiracy est incontournable, surtout vu le prix. ■

- Frédéric Dufresne



■ **L'ABC DU TACTICIEN** Placez vos snipers en hauteur et profitez de leur fantastique champ de vision pour guider les tirs d'artillerie. C'est une composante indispensable à la victoire.

Q&R

TOM SMITH
Développeur

Dark Conspiracy est sorti assez rapidement. Était-il prévu depuis longtemps ?
Tout le monde y avait pensé mais nous n'avons commencé à travailler dessus que peu avant la sortie de Ground Control. Massive a fait un excellent travail en créant un moteur flexible offrant de nombreuses possibilités. Nous avons ainsi pu nous concentrer sur le design plutôt que sur le code. Sans des outils comme le GenEd (le moteur du jeu) et l'aide régulière de Massive, nous n'aurions jamais pu en faire autant aussi vite.

De quoi êtes-vous le plus fier dans Dark Conspiracy ?
De la variété des nouvelles missions. Nous nous sommes donné du mal pour introduire de nouveaux concepts : recherche et destruction, infiltration ou encore des missions réservées aux aérodynes. Le résultat est assez convaincant et apporte une certaine variété à la campagne en récompensant différents styles de jeu. Bien entendu, nous avons conservé des niveaux où il faut tout détruire.

Le verdict — Ground Control : Dark Conspiracy

COMPARATIF

■ **SACRIFICE**
Le plus beau des jeux de stratégie, original avec ses créatures et ses sorts débrantés.

■ **GROUND CONTROL + DARK CONSPIRACY**
Magnifiques, détaillés, riches et surtout une approche tactique des combats particulièrement poussée.

■ **AGE OF KINGS : THE CONQUERORS**
De la stratégie historique avec un aspect gestion très poussé. Beau et très riche mais un peu trop dirigiste.

■ **SUDDEN STRIKE**
Quasiment du wargame en temps réel. Un réalisme hyper poussé mais très difficile.

GRAPHISMES
■ Cela reste beau avec une excellente gestion du Bump Mapping et un zoom impressionnant, mais bien en deçà de Sacrifice.
0 5 10 15 — **15**

AUDIO
■ Musiques belles mais un peu trop discrètes, bruitages réalistes et une localisation française de qualité tout à fait satisfaisante.
0 5 10 15 — **16**

MULTIJOUEUR
■ C'est toujours aussi excellent avec des modes variés et vous aurez droit à plusieurs maps inédites (dont celles ajoutées sur le site).
0 5 10 15 — **16**

POUR : C'est beau, les nouveaux équipements ouvrent des possibilités, les missions sont très bien construites et le scénario est captivant.

CONTRE : Des premiers niveaux ternes, des unités inédites manquant d'originalité (et les bateaux ?), pas de formations customisées.

EN DEUX MOTS...
Sans révolutionner Ground Control, Dark Conspiracy lui apporte suffisamment pour renouveler son intérêt et même l'accroître. À ce prix, inutile de s'en priver.

15/20

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MINIMUM — PII-200 MHz & 32 Mo
- RECOMMANDÉ — PIII-500 MHz & 64 Mo
- RECOMMANDÉ (J.P.) — PIII-500 MHz & 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Accélération logicielle ✔
- Direct 3D ✔
- 3dfx ✔
- OpenGL ✔

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive!) ✔
- Dolby Surround/Digital ✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
  PC SEUL 1 - LAN 8 - INTERNET 8
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✗
- CONNEXION MINIMUM 56 kbps

L'eau rance d'Arabie

Arabian Nights | Castagnez un méchant vizir et sauvez cinq princesses !

Pour info ■ EDITEUR Visiware ■ DEVELOPPEUR Silmarils ■ GENRE aventure-action 3D ■ JOUEUR(S) 1 ■ PUBLIC tout public ■ PRIX gratuit puis env. 40 F par épisode

Tout en chiffres
- 40 F environ l'épisode
- 7 épisodes
- 5 princesses à délivrer

Version testée
- version définitive
- aucun bug constaté

Adresse Internet
www.serialgame.com

Alléluia, Arabian Nights est enfin terminé. Ses sept épisodes ornent fièrement le site Internet qui distribue le jeu et n'attendent que votre bon vouloir. Un tomb-like au pays des loukoums et des danseuses du ventre, ça vous tente ?

C'est l'histoire d'un sultan dont les cinq filles (des quintuplées) doivent se marier le jour de leur vingtième anniversaire. Faute de quoi, elles seraient considérées comme des filles de rue tout juste bonnes à être bannies de la ville ! Or, comme par hasard, la veille de leur anniversaire, les donzelles disparaissent mystérieusement. Le sultan fait donc appel à Ali, un don juan expert en draque, mais aussi en magie et en combat, et le charge de retrouver les princesses. En échange, il pourra les épouser toutes les cinq et devenir le futur sultan au nez et à la barbiche du grand vizir, qui a probablement organisé le coup !

Bref, Arabian Nights est un peu un Tomb Raider français au pays d'Iznogoud avec un calife qui veut devenir calife à la place du calife. Mais, disons-le tout de suite, il est mieux réalisé que son homologue rosbif (si l'on oublie les avantageuses rondeurs de Lara). Les sept épisodes vous emmènent dans tout ce que les charmes de l'Orient peuvent compter d'exotique, charmantes princesses comprises. Palais gigantesques, villes basses, tigres affamés et « génie sans bouillir », rien ne vous sera épargné. Et c'est au milieu de tout cela qu'Ali court, saute, balance des coups de sabre ou jette des sorts à ses assaillants. Le mélange d'action et d'aventure a été savamment dosé. Les puzzles sont le plus souvent des mécanismes à actionner mais ils sont parfois difficiles à découvrir. Il faut pousser des objets pour voir ce qu'il y a dessous, lire diverses inscriptions, plisser les yeux, faire travailler ses cellules grises..., L'enfer quoi.

Palais gigantesques, villes basses, tigres affamés et « génie sans bouillir », rien ne vous sera épargné.

■ **LE CADEAU** Cette jolie nénette aux formes généreuses est la première des filles du sultan. Votre harem commence bien. Plus que quatre à récupérer : une paille !

Mille et un ennuis

Quant aux combats, ils sont rapides et esthétiques, si bien que l'on ne s'ennuie pas du tout. D'autant qu'ils sont servis par un moteur 3D très efficace. L'animation reste fluide, même à des résolutions très correctes et le graphisme est réussi. Le décor change suffisamment pour ne pas lasser, si bien que chaque nouvel épisode est

Jeu en série

Pas la peine de chercher Arabian Nights chez votre boulanger habituel, il n'est en vente que sur le Net. Vous pourrez l'acheter au coup par coup ou en un bloc, en deux temps trois mouvements. Présentation du site www.serialgame.com.

CARTE OU MENU ?

■ Deux possibilités s'offrent à vous : vous abonner ou acheter chaque épisode (sauf le premier qui est gratuit) séparément. La première formule vous coûtera environ 150 F, la deuxième environ 40 F par téléchargement. Un épisode pèse grosso modo 15 Mo, ce qui est assez peu si vous possédez une connexion à haut débit du type câble ou ADSL.

L'ADDITION

■ La procédure d'achat est extrêmement rapide. La première fois, vous rentrez vos coordonnées, un login et un mot de passe pour pouvoir télécharger. Si ce que vous voulez est payant, on vous demande ensuite de taper un numéro de Carte bleue, Visa, etc. Et voilà le travail ! Comme le distributeur est l'éditeur, le coût du jeu est moindre... À méditer.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE	
■ MINIMUM	PII-233 MHz & 32 Mo
■ RECOMMANDÉ	PII-266 MHz & 64 Mo
■ RECOMMANDÉ	PII-333 MHz & 128 Mo
POSSIBILITÉS GRAPHIQUES	
■ Accélération logicielle	✓
■ Direct 3D	✓
■ 3dfx	✓
■ OpenGL	✗
POSSIBILITÉS SONORES	
■ EAX (SBLive !)	✗
■ Dolby Surround/Digital	✗
POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR	
■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS	PC SEUL 1 - LAN ✗ - INTERNET ✗
■ CD NECESSAIRE PAR JOUEUR	✗
■ CONNEXION MINIMUM	✗

EINSTEIN ENTURBANNÉ Si vous parvenez à résoudre les énigmes, ce génie vous laissera continuer votre chemin et pénétrer dans le palais du sultan. C'est du donnant donnant.

un peu un nouveau jeu... Enfin presque. Bon, mais si je continue sur ce ton, vous allez croire qu'Arabian Nights est le chef-d'œuvre du nouveau millénaire. En fait, c'est surtout son rapport qualité/prix qui est exceptionnel. Rappelons que ce jeu bénéficie d'un mode de distribution original : il n'est vendu que sur le Net, et chaque épisode peut être acheté séparément (voir encadré « Jeu en série »). Résultat, Arabian Nights coûte environ 240 francs si vous l'achetez petit à petit, et environ 150 francs si vous vous abonnez. Avouez que ça change des quelque 350 francs généralement demandés pour un jeu de qualité. En plus, comme le premier épisode est gratuit, vous ne vous engagez pas avant de savoir si le jeu vous plaît, méthode hautement morale s'il en est.
Une seule question me taraude, les messieurs-dames de chez Visiware vont-ils pouvoir mettre du beurre dans leurs épinards grâce à ce type de distribution, l'affaire est-elle rentable, voire juteuse ? Réponse d'ici quelque temps... ■

- Stéphane Prince

Comme le premier épisode est gratuit, vous ne vous engagez pas avant de savoir si le jeu vous plaît.

TIGNOU Ce gros chat ne ronronne pas mais ne crache pas sur un bon coup de sabre.

Le verdict — Arabian Nights

COMPARATIF

MDK2
Un jeu très marrant, beau et rapide qui mélange plates-formes et shoot. Toujours la référence.

RUNE
Beau et violent à la fois, ce jeu est l'un des meilleurs du genre, malgré la faiblesse du côté aventure.

ONI
Un jeu d'action version manga avec plus de baston que d'aventure. Il était attendu et plaira aux fans de l'univers.

ARABIAN NIGHTS
Un jeu au rapport qualité/prix imbattable, amusant, dépaysant et plutôt bien réalisé.

GRAPHISMES
■ Le graphisme est vraiment très agréable et varié, même si les détails des textures sont un peu décevantes.
0 5 10 — 15

AUDIO
■ Rien de bien extraordinaire côté son, surtout au niveau des exclamations des ennemis parfaitement débiles.
0 5 10 — 13

MULTIJOUEUR
■ Il n'y a pas de mode Multijoueur dans Arabian Nights, en tout cas pas pour l'instant. Pour ça, rien de tel qu'un petit Counter.

POUR : La qualité du graphisme, l'ambiance orientale très réussie, le mode de distribution, l'humour, la fluidité de l'action et la maniabilité du personnage.

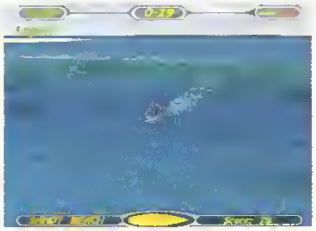
CONTRE : Le manque d'interactivité avec le décor, la bêtise des assaillants...

EN DEUX MOTS...
Un bon jeu d'aventure-action accessible aux petites bourses et qui change un peu de Lara Machin... Bref, dans le genre, c'est une véritable réussite.

15/20

Championship surfer

■ ÉDITEUR Mattel ■ DÉVELOPPEUR Mattel
■ GENRE arcade ■ PRIX env. 200 F



VAGUE À L'ÂME On s'endort très vite devant le spectacle des surfers...

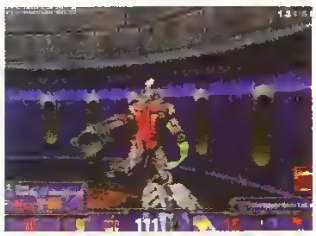
Vous êtes un kéké qui aime séduire les filles en faisant le pitre sur une planche de surf ? Vous avez les cheveux longs ? Alors ne zappez pas, ce jeu est pour vous ! On peut y jouer jusqu'à quatre sur le même PC, disputer cinq types de compétitions, choisir parmi une pléthore de planches et dévaler des déferlantes, finalement pas si impressionnantes que ça sur un PC. Pour un jeu de ce type, Championship Surfer manque cruellement de fun et de finition, même s'il monte en haute résolution. La réalisation est pathétique et l'intérêt, bizarrement absent. On va éviter ■ L.-S.R.

07/20

TESTS EXPRESS

Quake III Team Arena

■ ÉD. Activision ■ DÉVELOPPEUR Id Software
■ GENRE shoot 3D ■ PRIX env. 200 F



SKINS Rien de révolutionnaire, Team Arena ne vaut pas son prix.

Quake III était un modèle d'optimisation et de programmation : ce n'est pas le cas de son add-on, Team Arena. Plus gourmand en ressources que son grand frère, son exigence en RAM le rendra vite horripilant aux possesseurs de moins de 196 Mo de RAM. Les autres découvriront un add-on un peu juste, proposant trois nouveaux modes de jeu pas vraiment renversants, seulement trois nouvelles armes et douze nouveaux niveaux... C'est maigre. Comble du comble, la plupart des mods du Net sont plus beaux que celui-ci !
Un add-on bien cher et bien exigeant, qui ne vaut pas ses 200 francs ■ T.D.

11/20

Affaires et damnation

Hellboy | Libérez enfin le démon qui est en vous et profitez-en pour enquêter !

Pour info ■ EDITEUR Cryo ■ DEVELOPPEUR Dark Horse Entertainment ■ GENRE aventure-action ■ JOUEUR(S) 1 ■ PUBLIC 12 ans et + ■ PRIX env. 250 F

Tout en chiffres
- 3 albums parus
- 1 démon rouge
- 1 film en préparation

Version testée
- bêta anglaise
- nombreux plantages

Adresse Internet
www.hellboy.game.com

Q&R

PHILIPPE ULRICH
Directeur artistique

Quels étaient les thèmes que vous vouliez reprendre de la BD ?
Le plus intéressant était de reconstituer l'atmosphère du comics, la patte graphique de Mignola, et de créer un scénario fondé sur un perso dont l'univers est très riche.

Est-ce que Mike Mignola a travaillé à la conception du jeu ?
Mike nous a laissé libres en ce qui concerne le scénario. Il nous a aidés pour la création du perso en 3D ainsi que pour ses animations. Il a également travaillé avec nous sur les dialogues pour que les persos aient le « parler » typique du comics.

De quel aspect du jeu êtes-vous le plus fier ?
L'apparence chronomatique des textures, les contrastes rappellent le comics. Nous avons conservé son atmosphère pour que les fans aient autant de plaisir à jouer qu'à lire le comics et pour que ceux qui ne connaissaient pas l'univers de Mignola aient envie de le découvrir...

■ **UNE ACTION SOUTENUE** Ici, Hellboy s'apprête à ouvrir un tiroir !

Hellboy est un démon rouge parce qu'il a attrapé trop de coups de soleil. Il a une queue, comme tout démon paranormalement constitué et des cornes coupées à ras, et puis une main de pierre (au point où on en est). Et c'est avec ça qu'il compte résoudre des énigmes ?

Les voies du Malin sont pénétrables. Avant d'être un jeu, Hellboy est la BD culte de Mike Mignolia. Enfin, culte... c'est ce qu'il paraît. Personnellement je ne trouve pas que ça casse des briques. Comme le jeu ? C'est précisément ce que nous allons voir ! Hellboy est un jeu d'aventure, censé faire peur, dans lequel les phases d'action alternent avec les résolutions d'énigmes. Vous incarnez donc un démon rouge, meilleur agent du BRDP (Bureau de recherche et de défense sur le paranormal) et vous devez tout faire pour empêcher les Nohax Kanis (les chiens de la nuit, démons plus anciens encore que Dieu, et qui ne plaisantent pas) d'envahir le monde.
Le jeu est entièrement en 3D et se joue au clavier ou au pad. C'est bien, je n'ai rien contre.

■ **HELLMOVIE** Voici à quoi devrait ressembler le personnage du film que s'apprête à tourner Guillermo del Toro. Le long-métrage est actuellement en préproduction.

Mais il se trouve que le gameplay est déplorable, ce qui est vraiment dommage, car l'interface est claire et pratique. Les déplacements du personnage sont fastidieux, essentiellement à cause d'une caméra autonome et mal pensée ; on n'avait pas vu ça depuis longtemps ! Ces maladresses deviennent flagrantes durant les combats où deux choix sont laissés au joueur : taper comme un zombie (traduisez : appuyer comme un malade sur la touche « attaque ») ou courir pour

■ **CHEZ LES FOUS** La plupart des personnages de Hellboy sortent tout droit d'un roman de Lovecraft. Remarquez le fou qui croit qu'il a gagné aux dames (rapport au damier du sol).

■ **COURAGE, FUYONS !** Avec certains monstres, la fuite est parfois une alternative.

GRILL DE L'ENFER Dans ce niveau, Hellboy est tout à fait dans son élément : les flammes et la chaleur, ça le connaît ! Attendez-vous tout de même à des oppositions.

Un détective infernal

DÉMON DE PAPIER Avant d'être un jeu, Hellboy était une BD. Lumière !

Donc, avant d'être un gros tas de pixels, Hellboy est un magnifique démon de papier. C'est aussi accessoirement un démon de plastique (figurines, pin's), de coton (tee-shirts, casquettes), et plus si affinités (verre collector, briquet, montre à 49,95 $). Mais là n'est pas notre propos. Nous devons Hellboy à un dessinateur américain du nom de Mike Mignola. La BD commence à paraître en 1994 et met en scène un démon rouge (donc) menant des enquêtes policières souvent en rapport avec des quêtes mythologiques. Mais vous avouerez que lorsque l'enquêteur est un démon qui s'est raboté les cornes, les surprises sont au rendez-vous ! En France, la BD est publiée chez Delcourt.

échapper aux monstres (qui de toute façon ne sont pas beaux). Pour vous donner une idée du gameplay, on ne peut pas se battre et se déplacer en même temps. Donc occire ou courir, il faut choisir.

Hell bouille

Rajoutez à cela des énigmes pas réellement convaincantes, tenant beaucoup du puzzle à la Tomb Raider, et un manque de rythme certain et vous n'obtiendrez pas le jeu du siècle. Rendons toutefois à César ce qui appartient à Cryo, puisque Hellboy n'est pas non plus un épouvantable ratage.
D'abord, l'univers est cohérent et les situations paraissent bien en rapport avec les thèmes abordés dans les BD (bon d'accord, je n'en ai lu qu'une, mais c'est tout de même ce qu'il m'a semblé).
Ensuite, les nombreux jeux entre ombres et lumières, dans des endroits sombres et oppressants, créent une bonne ambiance.

SAUVEGARDES Les sabliers bleus permettent de sauvegarder la partie en cours. Ça implique d'arriver indemne jusqu'à l'un d'eux...

De même, les interactions avec le décor donnent l'occasion à Hellboy de donner son avis sur à peu près tous les sujets. Il suffit par exemple que vous essayiez de contempler la fenêtre à travers laquelle vous venez de balancer la folle du manoir pour que le démon rouge s'exclame : « Mmmh, belle vue ! »

Enfin, un petit mot sur la musique : sans être exceptionnelle, elle ajoute sa petite touche au jeu, mais surtout, elle s'intensifie à chaque phase d'action. C'est ce qu'on appelle, je crois, de la musique dynamique. C'est une bonne chose, il fallait le dire, je l'ai dit, voilà, on peut passer à autre chose maintenant. Chassons nos mauvais démons... ■

- Noël Chanat

Le verdict — Hellboy

COMPARATIF

RESIDENT EVIL 3
Dernier volet réussi d'une série qui fait vraiment flipper

DEVIL INSIDE
Pas fun avec son côté reality show chez les monstres. Il est visuellement plus abouti

HELLBOY
Les énigmes ne sont pas exceptionnelles et les phases d'action tranchent mieux mais l'ambiance et l'humour sont au rendez-vous

BLAIR WITCH
Même problème que pour Hellboy en ce qui concerne les phases d'action et une linéarité trop marquée

GRAPHISMES
Les décors sont plutôt banals mais les effets d'ombres et de lumières sont intéressants. Le visuel des monstres est brut.
0 5 10 — 13

AUDIO
La musique s'emballe à chaque scène d'action. Les sons sont honnêtes mais sans plus.
0 5 — 10

MULTIJOUEUR
Faites une invocation afin d'ameuter tous les démons du coin pour vous aider à finir le jeu
—

POUR : L'univers. L'ambiance à la Lovecraft. L'humour. Les interactions avec le décor. La simplicité de l'interface. La musique dynamique

CONTRE : La très mauvaise jouabilité. Les énigmes peu intéressantes. Certains monstres découpés au couteau. Le manque de rythme

EN DEUX MOTS...
Hellboy pêche surtout par une mauvaise jouabilité. Les fans de Mignola trouveront peut-être leur compte. L'humour et l'ambiance étrange sauvent le jeu

12/20

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MINIMUM PII-333 MHz & 64 Mo
- RECOMMANDÉ PII-450 MHz & 64 Mo
- RECOMMANDÉ PII-450 MHz & 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Accélération logicielle ✔
- Direct 3D ✔
- 3dfx ✔
- OpenGL ✔

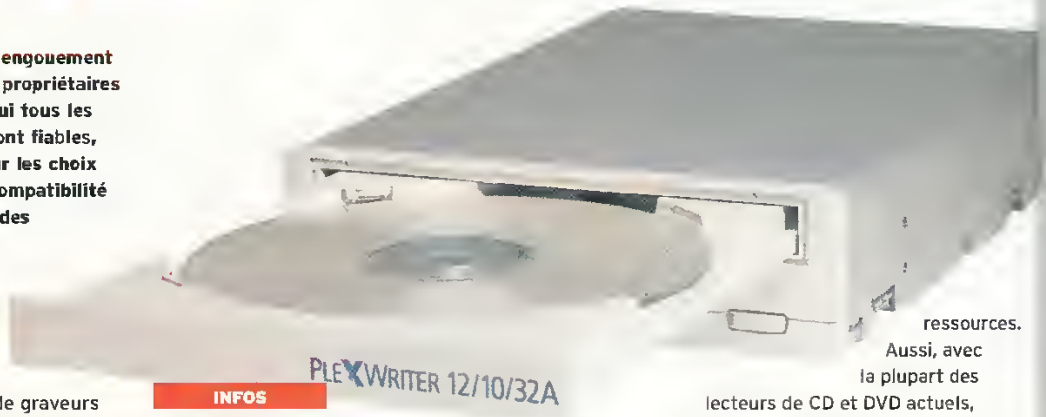
POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive !) ✔
- Dolby Surround/Digital ✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
  PC SEUL 1 - LAN ✗ - INTERNET ✗
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✗
- CONNEXION MINIMUM ✗

Qui veut graver

Comparatif graveurs | La nouvelle vague des graveurs au banc d'essai.

Le graveur suscite un engouement incroyable auprès des propriétaires de PC. Et si aujourd'hui tous les graveurs de marque sont fiables, la différence se fait sur les choix technologiques et la compatibilité avec les différents modes de gravure. Difficile de s'y retrouver entre réelle avancée et argument marketing.



Pour l'année 2000, les ventes de graveurs ont dépassé le million d'unités. Autant dire que c'est un marché très convoité et que de nombreux constructeurs essaient d'avoir leur part du gâteau. Tant mieux pour nous, car la concurrence appelle la qualité. Il y a des spécialistes comme Plextor, des grandes marques comme Philips et Yamaha, ou encore des opportunistes, comme Creative, qui se contentent d'emballer un produit existant. Mais de toute façon, aujourd'hui, le choix d'un graveur ne se fait plus sur la marque (il n'y a quasiment pas de moutons noirs) mais sur les dernières avancées technologiques.
Le premier critère généralement retenu étant la vitesse. Elle se définit par trois facteurs, le premier représente la vitesse d'écriture des CD-R (Compact Disc Recordable), le second la vitesse d'écriture et de réécriture des CD-RW (Compact Disc Rewritable – les CD réinscriptibles) et enfin, le dernier correspond à la vitesse de lecture des CD enregistrés. Le premier x fait référence au taux de transfert des premiers lecteurs, à savoir 150 Ko par seconde.
Si la vitesse d'écriture d'un graveur est de 12x, les données seront donc gravées à 1 800 Ko par seconde. En 1x, 650 Mo, soit la capacité d'un CD, sont gravés en 74 minutes. En 12x, le temps est théoriquement divisé par douze et un CD devrait se graver en six minutes. À cela, il faut ajouter le temps d'ouverture et de fermeture des sessions, qui augmente la durée finale de une à deux minutes.

D'ailleurs, pour profiter pleinement de la vélocité des nouveaux graveurs, il faut posséder une machine relativement puissante. Ainsi, la configuration minimum requise se compose d'un Pentium II ou supérieur, avec 64 Mo de mémoire, un disque dur rapide de type UDMA 33 ou 66 et d'un lecteur de CD-ROM ou de DVD-ROM performant, notamment pour la copie directe des CD audio. En effet, l'extraction audio est un processus qui nécessite beaucoup de ressources. Aussi, avec la plupart des lecteurs de CD et DVD actuels, il sera difficile de graver au-delà du 4x, même avec un graveur 12x. Pour la copie directe d'un CD de données, la problématique est similaire. Un bon lecteur de CD autorise une copie en 6x, voire 8x dans le meilleur des cas, si vous ne voulez pas prendre de risques. Au-delà, il faudra passer obligatoirement par une image intermédiaire sur le disque dur, ce qui augmentera d'autant la durée de l'opération.

La mémoire tampon est le second paramètre à prendre en compte. Le graveur y fait transiter les données à l'arrivée avant la gravure. Ainsi, si le flux entrant n'est pas régulier, la gravure peut continuer avec les données en mémoire. S'il est vide, la gravure échoue, d'où l'importance de sa taille qui est généralement de 2 ou 4 Mo, en fonction des produits. Évidemment, avec plus de mémoire, la sécurité est théoriquement plus

INFOS

Nom : 12/10/32/A
Constructeur : Plextor
Caractéristiques techniques : IDE, écriture CD-R : 12x, CD-RW : 10x, lecture CD : 32x, mémoire tampon 2 Mo, Burn Proof
Prix : env. 1 900 F
Note : 18 /20

INFOS

Nom : CRW 2100E
Constructeur : Yamaha
Caractéristiques techniques : IDE, écriture CD-R : 16x, CD-RW : 10x, lecture CD : 40x, mémoire tampon 8 Mo, logiciels fournis : Easy CD Creator, DirectCD, Take Two
Prix : env. 2 300 F
Note : 16 /20

PAS CHER Les CD-R no-name sont souvent livrés sans boîtier.

des CD ?

INFOS

Nom : CDW 512E
Constructeur : Teac
Caractéristiques techniques : IDE, écriture CD-R : 12x, CD-RW : 10x, lecture CD : 32x, mémoire tampon 4 Mo, Burn Proof, logiciel fourni : Nero 5
Prix : env. 1900 F
Note : 16 /20

grande, mais d'autres technologies ont fait leur apparition.
Le Burn Proof (Buffer Under Run Proof) est la dernière en date et la plus efficace. Si le buffer (ou mémoire tampon) est vide, le graveur peut interrompre la gravure et la reprendre dès que de nouvelles données sont disponibles. Avec ce procédé, qui ne nuit pas aux performances, les gravures n'échouent quasiment plus et la taille du tampon devient secondaire.

Où est-ce que je le branche ?

Plusieurs types d'interfaces sont aujourd'hui disponibles.
La sempiternelle connexion SCSI reste la plus fiable, mais nécessite l'ajout d'une carte supplémentaire et son installation peut s'avérer délicate. Les graveurs USB et Firewire (IEEE 1394) commencent à apparaître dans les rayons. L'USB ne dispose pas d'un débit suffisant pour assurer une gravure sans dégâts au-delà du 2x. Ce sont souvent des graveurs externes qui appâtent le chaland par leur aspect nomade : j'arrive chez le copain, je branche et je grave. N'y pensez même pas, les performances sont trop mauvaises. Le Firewire, quant à lui, n'est pas encore très répandu et les produits sont trop chers. On en revient donc fatalement à notre chère interface IDE, celle qui régit aussi nos disques durs et nos lecteurs de DVD. Elle est présente dans tous les PC et il suffit de brancher une nappe entre le graveur et la carte mère. D'ailleurs, évitez de connecter le graveur sur la même nappe que le lecteur de CD si vous voulez faire des copies à la volée. Plus gourmand en ressources et avec un taux de transfert moins stable que le SCSI, l'IDE s'impose néanmoins pour un usage personnel. L'interface et les graveurs ont fait suffisamment de progrès pour que ces inconvénients soient gommés.

En plus de ces spécificités techniques, il existe quelques fonctionnalités supplémentaires qui donnent une valeur ajoutée aux graveurs. Le CD-Text permet d'associer un texte à la piste d'un CD audio. Généralement, on y inscrit le titre et l'interprète de la chanson, qui défileront alors dans une fenêtre dédiée lors de l'écoute sur une platine de salon, un autoradio ou un logiciel compatible.
À vous de décider si cette fonction vous intéresse.

L'overburning se généralise également. Il permet de graver au-delà des 650 Mo d'un CD classique. Avec le logiciel et le graveur idoine, on peut atteindre des capacités de 700 Mo, soit 80 minutes. Il est à noter que cette performance ne sera possible qu'avec un CD-R 74 minutes de qualité ou avec un média certifié 80 minutes. Enfin, le Raw Mode est essentiel pour copier des CD. Ce mode de gravure permet de réaliser la copie fidèle d'un CD enregistré. Il est capable de reproduire certaines erreurs présentes sur le disque source, sans pour autant planter le CD-R destination.

Choisir un CD-R

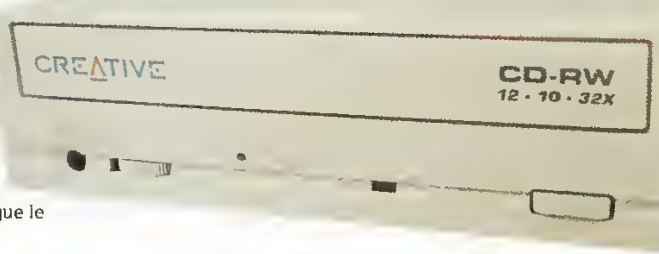
Il existe de nombreux types de CD-R. Apprenez à bien choisir le support adapté aux données que vous voulez graver.

Les CD-R sont caractérisés par deux types de composants. Le premier concerne la couche de réflexion métallisée de couleur or ou argent. La métallisation or (gold) garantit théoriquement une pérennité plus importante des informations tandis que l'argent (silver) autorise une plus grande réflectivité. Ainsi, les CD-R silver sont plus adaptés aux CD audio, ils passeront plus facilement dans les platines CD de salon ou dans les autoradios. Pour la fragilité ou la longévité, nous n'avons jamais constaté une réelle différence. L'autre composant définit la couche organique qui est brûlée lors de la gravure. Cette dernière peut prendre différentes couleurs selon la licence utilisée par le fabricant. Quant au prix des CD-R, il n'a cessé de baisser. Aujourd'hui, on en trouve entre 2 et 12 francs. Pourquoi une telle différence de prix alors que les composants sont les mêmes ? Le problème vient de la chaîne de production et des contrôles qui sont effectués. La fabrication d'un CD-R no-name à deux francs est moins soignée qu'un CD-R de grande marque, d'où le risque d'avoir un pourcentage de déchets plus important. Mais souvent, si on compare le ratio prix/déchet, les CD-R bon marché sortent néanmoins gagnants. Les CD-R de marque se justifient si vous n'acceptez pas les échecs et ce, surtout à des vitesses de 8x et au-delà.

X/DR

INFOS

Nom : CD-RW Blaster 12/10/32
Constructeur : Creative Labs
Caractéristiques techniques : IDE, écriture CD-R : 12x, CD-RW : 10x, lecture CD : 32x, mémoire tampon 2 Mo, Burn Proof, logiciels fournis Nero 5, PrassiCD
Prix : env. 2300 F
Note : 16 /20



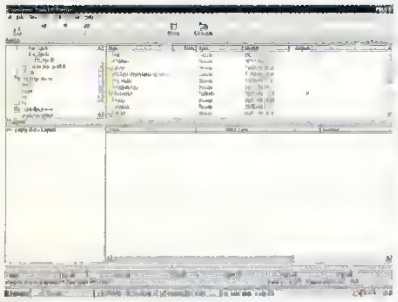
À toute allure

Si la vitesse de gravure des CD est en perpétuelle évolution, il existe des paliers que les constructeurs mettent du temps à dépasser. Ainsi, les graveurs 4x ont tenu le haut du pavé pendant très longtemps avant d'être détrôné par les 6x et très rapidement par les 8x. Aujourd'hui encore, on trouve des graveurs à cette vitesse. Si les trois ou quatre minutes de différence avec un 12x ne vous chagrinent pas, foncez, car les prix sont très bas. Les graveurs 10x n'ont fait qu'une courte apparition et aujourd'hui, c'est le 12x qui

Les logiciels de gravure

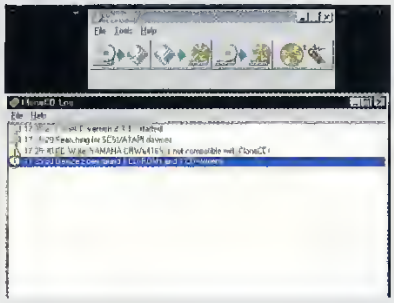
Pour graver des données ou copier un CD, il est nécessaire de posséder un logiciel spécifique. Lorsque vous achetez un graveur, ce logiciel est généralement fourni mais tous ne sont pas de qualité ou de prise en main égales. Voici un panorama des logiciels de gravure de qualité.

Easy CD Creator Deluxe



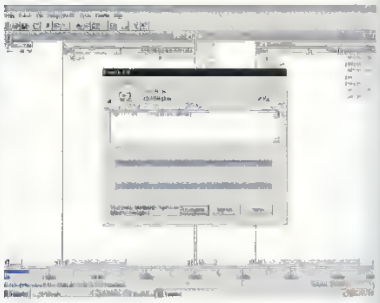
La version Deluxe d'Easy CD Creator regroupe tout ce qu'il faut pour réaliser un CD. Ainsi, vous aurez un extracteur de pistes audio, un copieur de CD à CD à la volée (sans passer par le disque dur), une application qui vous permettra de manipuler vos fichiers audio afin de réduire le souffle (disques vinyle) et, bien entendu, la classique interface pour la création d'un CD. Ce logiciel conviendra particulièrement aux novices de la gravure. Mais, revers de sa simplicité, les étapes sont un peu fastidieuses et les capacités avancées limitées.

Nero Burning ROM



L'autre favori des kits porte le nom évocateur de Nero Burning ROM. Sa version 5 est vendue séparément par WSKA. Ce logiciel de gravure reste la référence. Son assistant très performant vous permettra de créer des CD très facilement mais Nero est également le champion des fonctions avancées, comme maximiser un CD. Nero allie facilité d'utilisation et performances. À conseiller aussi bien aux novices qu'aux professionnels de la gravure. Attention, Easy CD Creator et Nero ne cohabitent pas correctement. Faites donc votre choix !

CloneCD



Dernier logiciel à trouver sa place dans le trio de tête des logiciels de gravure : CloneCD. Ce logiciel utilise exclusivement le Raw Mode. Si votre graveur ou votre lecteur ne le supporte pas, passez votre chemin. En revanche, CloneCD demeure la référence si vous n'effectuez que des copies de CD à CD. Outre sa capacité à copier n'importe quel CD, il fonctionnera avec tous les graveurs disposant du Raw Mode, sans avoir besoin d'une quelconque mise à jour. Voilà donc un logiciel de gravure à recommander.

HORS DE PRIX
Les graveurs de DVD existent mais à des prix exorbitants.

règne. Mais déjà, Yamaha vient de lancer le premier 16x. En route pour le royaume des x.

Yamaha CRW 2100 E

Cette Formule 1 grave les CD-R en 16x, réécrit les CD-RW en 10x et lit les CD en 40x. La mémoire tampon est de 8 Mo pour alimenter le graveur en 16x. Mais pour assurer la sécurité des gravures rapides, Yamaha n'a pas misé sur le Burn Proof mais sur une certification du CD avant la gravure. Ainsi, sont testés le CD-R et la source (lecteur de CD ou disque dur). Ce processus est obligatoire à chaque copie et, du coup, un CD-R est gravé en 7 minutes, soit à peine une minute de mieux que le temps d'un 12x. L'intérêt du 16x est donc purement commercial pour l'instant, d'autant qu'il faut trouver le média qui supporte de telles vitesses. Le bolide supporte évidemment le Raw Mode pour les copies et l'overburning pour les grandes tailles. En lecture CD, le temps d'accès est de 160 millisecondes, ce qui reste assez moyen. En revanche, le taux de transfert de 4 350 Ko par seconde (29x) est excellent, tout comme l'extraction audio (20x). Comme à l'habitude, Yamaha propose dans son kit les logiciels Easy CD Creator, DirectCD et Take Two. Au final, c'est un excellent produit mais qui n'apporte pas de gain réel par rapport à un 12x.

INFOS

Nom : CD Writer 9510i
Constructeur : HP
Caractéristiques techniques :
IDE, écriture CD-R : 12x, CD-RW : 8x, lecture CD : 32x, mémoire tampon 4 Mo, logiciels fournis MusiMatch, Acid, DirectCD, HP MyCD
Prix : env. 2 400 F
Note : 14 /20

Plextor 12/10/32/A

Après l'excellent 12/4/32, Plextor fut le premier constructeur à proposer une vitesse de réécriture atteignant les 10x avec ce graveur. Les performances sont exceptionnelles, que ce soit en écriture ou en réécriture. Pour le CD-RW, il faudra néanmoins dénicher un média compatible 10x sous peine de rencontrer quelques petits problèmes de reconnaissance sur d'anciens lecteurs de CD ou de DVD.

Il dispose de la fonction Burn Proof, ce qui garantira la réussite de toutes vos gravures. Il est compatible avec la norme Raw Mode pour les copies

de CD à CD. Et enfin, il grave des CD-R de 80 minutes grâce à l'overburning. En gros, pour la gravure, c'est aujourd'hui l'arme ultime. En lecture CD, c'est un peu moins rose, avec un temps d'accès médiocre de 170 millisecondes mais un taux de transfert correct de 3 600 octets par seconde, soit 24x. Mais bon, qui se sert souvent d'un graveur en lecture ? D'ailleurs, pour l'extraction audio, il assure avec une moyenne de 15x. En optant pour le Plextor, vous êtes sûr de faire le bon choix, d'autant que son prix vient de baisser à environ 1900 francs. N'achetez pas le kit avec les logiciels qui ne vaut pas les 500 francs supplémentaires. Procurez-vous Nero à part.

Teac CD-W512E

Il s'agit d'un graveur 12/10/32, qui grave donc les CD-R en 12x, les CD-RW en 10x et lit les CD en 32x. L'overbruning est géré mais malheureusement, ce graveur ne supporte pas le Raw Mode. L'utilisation du logiciel de gravure CloneCD est alors exclue. Sa mémoire tampon de 4 Mo suffira largement à toutes les situations, d'autant qu'il bénéficie également de la technologie Burn Proof qui assurera la réussite de toutes vos gravures. En lecture, le temps d'accès moyen affiche le bon score de 119 millisecondes mais le taux de transfert ne dépasse pas les 18x (soit 2 700 Ko par seconde). Pour l'extraction audio, le Teac s'en sort plutôt bien, avec une vitesse moyenne de 11,4x. La vélocité en réécriture sera tout particulièrement appréciée lors des phases de formatage d'un CD-RW. Le kit comprend, entre autres, les différents câbles, un CD-RW certifié 10x et le logiciel Nero 5. Le prix du kit complet a été revu à la baisse et on peut désormais le trouver à environ 1 900 francs. C'est donc un excellent produit mais à qui il manque le Raw Mode.

CD-RW Blaster 12/10/32

Il s'agit en fait du Plextor 12/10/32/A placé dans une boîte Creative avec, il est vrai, pas mal d'accessoires. Reportez-vous au test du Plextor pour les résultats. Outre la connectique complète, sont inclus l'excellent Nero 5 et PrassiCD, un logiciel intuitif pour la réécriture des CD-RW. Vous gérez le média comme un disque dur supplémentaire, il suffit de faire glisser les fichiers avec la souris. Le prix de 2 300 francs environ peut donc se justifier au regard de l'offre.

INFOS

Nom : CRX160E-RP
Constructeur : Sony
Caractéristiques techniques : IDE, écriture CD-R 12x, CD-RW 8x, lecture CD 32x, mémoire tampon 4 Mo, logiciels fournis : Drive Image, VideoImpression, DataKeeper, Wavelab, Photobase, WinOnCD, DirectCD
Prix : env. 2 300 F
Note : 14 /20

Il n'y a pas que la vitesse qui compte, la compatibilité avec tous les modes de gravure est tout aussi importante.

Sony CRX E-RP

Sony propose des graveurs de bonne qualité. Ainsi, le petit dernier grave les CD-R en 12x, les CD-RW en 8x et lit les CD en 32x. C'est le seul avec celui de Philips à offrir un look différent. Sa couleur noire risque quand même de faire tâche dans votre tour. En lecture, les performances sont plus qu'honorables, avec un temps d'accès moyen de 120 millisecondes et un taux de transfert qui culmine à 3 600 Ko par seconde (24x). Une piste audio est extraite à une vitesse moyenne de 11x. Un CD-R est gravé en moins de huit minutes et la réécriture en 8x devient plus agréable. Il gère le Raw Mode et l'overburning. Mais on déplore fortement l'absence d'un quelconque système de sécurité, tel que le Burn Proof. L'offre logicielle est pléthorique. Ainsi, le kit comprend Drive Image, VideoImpression, DataKeeper, Wavelab, Photobase,

INFOS

Nom : CDRW 804K
Constructeur : Philips
Caractéristiques techniques : IDE, écriture CD-R 8x, CD-RW 4x, lecture CD 32x, mémoire tampon 2 Mo, logiciels fournis : Easy CD Creator, DirectCD
Prix : env. 1 000 F
Note : 16 /20

Résultats

Graveurs	Vitesse	Gravure CD-R	Gravure CD-RW	Temps d'acces	Taux de transfert	Extraction audio
Yamaha CRW 2100E	16x 10x 40x	6mn32	8mn42	160 ms	29x	20x
Plextor 12/10/32/A	12x 10x 32x	7mn32	8mn21	170 ms	24x	15x
Teac CDW-512E	12x 10x 32x	7mn49	8mn11	119 ms	18x	11 4
Creative Labs CD-RW Blaster 12/10/32	12x 10x 32x	7mn31	8mn25	170 ms	24x	15x
Sony CRX160E-RP	12x 8x 32x	7mn48	10mn45	120 ms	24x	11x
HP CD Writer 9510i	12x 8x 32x	7mn52	10mn36	147 ms	18x	9,7x
Philips CDRW 804K	8x 4x 32x	10mn15	19mn20	120 ms	20x	7 1x
Freecom CDRW 8x4x/32x	8x 4x 32x	10mn16	19mn21	120 ms	15x	7x

PERSPECTIVES 90 % des PC vendus ne sont pas équipés d'un graveur. Les ventes ne sont pas près de diminuer.

WinOnCD et enfin DirectCD. 8ref, toute une panoplie pas forcément utile mais qui justifie les quelque 2 300 francs. Un bon produit mais sans Burn Proof.

HP CD Writer 9510i

Le fleuron de la marque grave les CD en 12x, les CD-RW en 8x et lit les CD en 32x. Les performances en lecture sont assez moyennes. En effet, le taux de transfert atteint péniblement les 18x, et le temps d'accès constaté est de 147 millisecondes. L'extraction audio se réalise à la vitesse moyenne de 9,7x. Pour la gravure, l'utilisation de médias certifiés 12x seront nécessaires car le produit de HP ne dispose pas de la fonction Burn Proof. Sinon, les performances sont bonnes et le graveur gère le Raw Mode et l'overburning. L'offre logicielle est généreuse, avec des titres comme MusiMatch Jukebox (gestion de fichiers MP3), Acid (création musicale) et DirectCD.

INFOS

Nom : CDRW 8x4x32x
Constructeur : Freecom
Caractéristiques techniques : IDE, écriture CD-R : 8x, CD-RW : 4x, lecture CD : 32x, mémoire tampon 4 Mo, Raw Mode, Overburning, logiciels fournis : Easy CD Creator, DirectCD
Prix : env 1 000 F
Note : 16/20

Hélas, le logiciel de gravure est propriétaire et estampillé HP (origine Veritas). Il n'arrive pas à la cheville des ténors du genre. Le prix d'environ 2 400 francs semble excessif, surtout avec l'absence du Burn Proof.

Philips CDRW 804K

Pour les moins gourmands de performances qui ne veulent pas vider leur bas de laine, Philips propose toujours un graveur 8x/4x/32x. Ce produit grave donc les CD-R à la vitesse de 8x, les CD-RW en 4x et lit les CD en 32x. En fait, Philips ne dispose pas, pour l'heure, d'un graveur dépassant la vitesse de 8x. Côté performances, rien à redire, le temps de gravure correspond aux 8x annoncées mais le Burn Proof n'est pas de la partie. En lecture, le taux de transfert atteint les 20x, tandis que le temps d'accès est de 120 millisecondes. Le 804K gère également le Raw Mode et l'overburning. Pour les logiciels, Philips fournit Easy CD Creator et DirectCD. Enfin, son esthétique avant-gardiste changera radicalement le look de votre machine. On aime ou on n'aime pas. Si le prix est votre premier critère de choix, n'hésitez pas. Pour environ 1 000 francs, vous ne trouverez pas mieux.

STANDARD Pour un usage personnel, la connexion IDE reste la plus attrayante.

Freecom CDRW 8x4x32x

Freecom, constructeur spécialisé dans les périphériques externes, nous propose ce modèle interne qui grave les CD-R en 8x, les CD-RW en 4x et lit les CD en 32x. À l'instar du produit Philips, il ne dispose pas du Burn Proof ni d'aucune sorte de sécurité pour assurer une gravure saine. Il faudra donc opter pour des médias de qualité si vous souhaitez réussir cent pour cent de vos CD en 8x. Ces performances en gravure sont très correctes pour les prétentions affichées. En lecture, le Freecom est juste moyen, avec un taux de transfert de 2 550 Ko par seconde (15x), tandis que le temps d'accès avoisine les 120 millisecondes. L'extraction audio est également un peu faiblarde (7x). Les performances sont très proches du Philips ; auraient-ils la même base mécanique ? L'offre logicielle se limite à Easy CD Creator et DirectCD. Son véritable atout sera donc son prix, si bas qu'on ne peut que le conseiller. ■

Récapitulatif

Graveurs	Vitesse	Overburning	Raw Mode	Burn Proof	CD Texte	Prix	Note
Yamaha CRW 2100E	16x 10x 40x	oui	oui	non	oui	env 2 300 F	16/20
Plextor 12/10/32/A	12x 10x 32x	oui	oui	oui	oui	env 1 900 F	18/20
Teac CDW-512E	12x 10x 32x	oui	non	oui	oui	env 1 900 F	16/20
Creative Labs CD-RW Blaster 12/10/32	12x 10x 32x	oui	oui	oui	oui	env 2 300 F	16/20
Sony CRX160E-RP	12x 8x 32x	oui	non	non	oui	env 2 300 F	14/20
HP CD Writer 9510i	12x 8x 32x	oui	oui	non	oui	env 2 400 F	14/20
Philips CDRW 804K	8x 4x 32x	oui	oui	non	oui	env 1 000 F	16/20
Freecom CDRW 8x4x/32x	8x 4x 32x	oui	oui	non	oui	env 1 000 F	16/20

34 millions de PC équipés de cartes mères MSI, c'est déjà 34 millions de problèmes en moins.

Les marques, titres sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

...si les 10 plus grandes marques de PC intègrent des cartes mères MSI, c'est ...tout parce qu'ils veulent garantir à leurs utilisateurs un fonctionnement optimum ...leurs produits fondé sur un vrai savoir faire technologique.

...st la raison pour laquelle, avec plusieurs dizaines de millions de cartes mères ...riquées par an, MSI est maintenant le leader mondial dans ce domaine.

...s votre PC, est-il réellement bien équipé pour affronter sereinement le troisième ...éraire ?

MSI
Link to the Future

CeBIT
HANNOVER

...iez notre site http://www.msi-computer.fr Infos : msi-info@msi-computer.fr

Hall13 - F31

Les joies du Bios

2e partie | Description et optimisation des fonctions évoluées.

Le mois dernier, nous avons passé en revue les fonctions basiques du Bios et de votre machine. Ce mois-ci, nous allons aborder les réglages du chipset, du bus AGP et des fonctions plug & play. Il s'agit essentiellement de comprendre les différents paramètres pour améliorer les performances ou résoudre un conflit entre deux périphériques.

Pour ceux qui auraient manqué la première partie de ces pages pratiques consacrées au Bios, voici le rappel de quelques règles élémentaires. Sinon, reportez-vous directement au paragraphe suivant. Le Bios (Basic Input Output System) est un petit programme enregistré dans une mémoire morte (ROM) qui se situe sur la carte mère. Il se charge dès la mise sous tension et vous y accédez à l'aide des touches « Suppr » ou « F1 ». De manière générale, la touche de lancement adéquate est indiquée au démarrage par une phrase du type : « Press F1 to run Setup. » Attention, certains réglages peuvent mettre en péril le démarrage de votre machine. En cas de problème, entrez dans le Bios et chargez la configuration par défaut. Plus généralement, ne modifiez qu'un paramètre à la fois puis redémarrez. S'il y a le moindre problème, retournez dans le Bios pour annuler l'opération. Il est conseillé de noter toutes les modifications que vous effectuez par rapport à la configuration d'origine. Ainsi, en cas de problème ou de doute, il sera aisé de revenir en arrière. Pour faciliter la lecture, tous les paramètres qui apparaissent à l'écran dans le Bios sont en majuscules dans le texte.

Chipset features setup

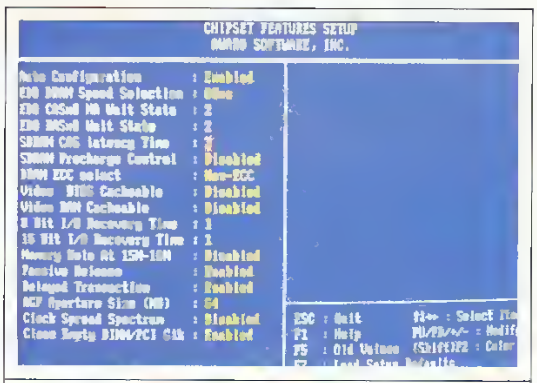
Dans cette rubrique s'effectuent les réglages liés aux échanges sur la carte mère. La gestion de l'accès à la mémoire est très importante car elle conditionne la vitesse et la stabilité du système. Il faut trouver le bon compromis et c'est en général en tâtonnant qu'on y arrive le mieux. Ne modifiez qu'un paramètre à la fois et testez la stabilité du PC à chaque modification.

CHIPSET FEATURES SETUP Voilà la partie du Bios dans laquelle vous allez pouvoir optimiser l'accès à la mémoire. Attention, terrain sensible oblige, vous devez effectuer les modifications à tâtons.

Ne modifiez qu'un paramètre à la fois et redémarrez aussitôt.

SDRAM RAS-TO-CAS DELA

Le RAS (Row Adress Strobe) et le CAS (Column Adress Strobe) représentent respectivement le temps de rafraîchissement de la mémoire en lecture et en écriture. Le réglage permet d'introduire un délai de réponse entre les deux. Le délai peut prendre les valeurs 2 ou 3. Vous pouvez essayer de le mettre à 2 si vous avez de la mémoire de bonne qualité. Votre système sera un peu plus rapide. Si vous rencontrez des problèmes de stabilité, revenez à 3.



LATENCY Le Latency Time influe sur la vitesse des échanges mémoire. Il peut permettre d'améliorer (un peu) les performances.

SDRAM RAS Precharge Time

Il s'agit d'un réglage d'accès à la mémoire. En le mettant à 2, vous améliorez les performances de la mémoire. Encore une fois, si vous rencontrez des problèmes de stabilité, revenez à 3, la valeur par défaut.

SDRAM CAS Latency Time

C'est le paramètre le plus important dans le réglage de la mémoire (surtout pour l'overcloking). Il peut prendre les valeurs 2 ou 3. Ce réglage contrôle le temps que met la mémoire à lire des données avant de se vider pour en recevoir de nouvelles. En le mettant à 2, vous améliorez les performances de votre machine. Encore une fois, faites un essai, et si vous rencontrez des problèmes de stabilité, revenez à 3.

SDRAM Leadoff Command

Ce réglage permet de déterminer la vitesse d'accès des premières données en mode Rafale. Il peut prendre les valeurs 3 ou 4. Pour les meilleures performances, essayez 3, sinon revenez à 4.

SDRAM Precharge Control

Cette option offre deux possibilités, Enable (activer) ou Disable (désactiver). Si le contrôle est désactivé, les cycles d'horloge vers les supports mémoire sont contrôlés par le processeur. Activé, c'est la mémoire qui détermine la fréquence à laquelle elle doit être rafraîchie. C'est le mode qui convient en général.

Dram Data Integrety Mode

Cette valeur détermine le mode de correction d'erreur de votre mémoire. Il y a deux choix : ECC ou NON ECC. En général, la mémoire installée sur un PC grand public ne dispose pas du Error Correction Checking. Le bon réglage est donc NON ECC. La mémoire ECC avec un bit de correction est utilisée pour les stations de travail et les serveurs lourds. Ce type de mémoire offre une sécurité supplémentaire contre les erreurs mémoire. Ce n'est utile qu'en usage vraiment intensif où la moindre erreur peut entraîner des conséquences graves.
Sur nos PC, ce type de problème n'est pas apparent. La mémoire ECC est plus chère et n'apporte aucun gain de performance. Ne vous en faites pas refiler par un vendeur trop attentionné.

Il n'est plus nécessaire aujourd'hui de mettre en mémoire cache une partie de la mémoire vidéo.

VIDÉO Mettre le Bios de la carte graphique dans la mémoire cache ne sert à rien... Sauf si vous utilisez votre PC en mode VGA sous DOS. Bref, si vous avez dix ans de retard !

System Bios Cacheable

Cette option n'est utile que si le Bios est mis en mode Shadow, c'est-à-dire copié dans la mémoire du PC. Dans ce cas, en mode Enable, il ira dans le cache de niveau 2. L'intérêt est d'accéder plus rapidement au Bios, mais cela n'a aucun impact sur les performances, puisque le système d'exploitation n'accède pas au Bios. C'est plutôt un handicap car le Bios utilise une partie de votre mémoire cache. Mieux vaut donc toujours mettre ce paramètre sur Disable.

Video BIOS Cacheable

Ce paramètre permet de déplacer le Bios de la carte vidéo dans le cache de niveau 2. Si vous utilisez essentiellement votre PC en mode VGA sous DOS, cela peut avoir de l'intérêt. Sinon, les drivers Windows de la carte vidéo accèdent directement au chip graphique et ne passent pas par le Bios. Mieux vaut donc mettre ce paramètre sur Disable.

Video RAM Cacheable

Ce paramètre permet de mettre en mémoire cache (niveau 2) une partie de la mémoire vidéo. Il y a quelques années, quand la mémoire vidéo était lente, cela améliorait les performances. Aujourd'hui, avec les cartes 3D modernes qui disposent d'une bande passante mémoire très élevée, il y a peu d'intérêt à utiliser cette fonction. Il faut donc mettre ce paramètre sur Disable.

8-bits I/O Recovery Time

Si vous utilisez de vieilles cartes d'extension ISA courtes (8 bits), il faudra parfois régler ce paramètre. Sinon, laissez-le sur NA. De toute façon, il n'est pas recommandé de garder de telles cartes qui handicapent le système et risquent d'être incompatibles avec Windows 98/Me et les logiciels récents.

ECC La mémoire ECC à correction d'erreurs ne sert à rien pour un PC personnel. Elle est seulement utilisée dans le milieu professionnel pour les stations de travail et les serveurs lourds.

DELAYED Séparer les vitesses du bus PCI et du bus ISA apporte un gain de performances. Voilà qui ne mange pas de pain.

4X L'AGP 4x pose des problèmes de compatibilité et n'apporte aucun gain pour le moment. Vérifiez donc s'il n'a pas été sélectionné par défaut par votre constructeur.

16-bits I/O Recovery Time

Il en va de même pour les cartes ISA longues (16 bits). Elles posent encore plus de problèmes que les courtes et sont donc à éviter. En règle générale, optez pour le réglage NA.

Memory Hole At 15M-16M

Ce paramètre peut être utile si vous utilisez certaines cartes ISA qui nécessitent un accès spécial à la mémoire. C'est souvent le cas avec des cartes d'acquisition vidéo. En activant cette fonction, votre système d'exploitation ne pourra pas utiliser plus de 15 Mo de RAM ! Autant dire que ce réglage est théorique et qu'il vaut mieux jeter la carte qu'handicaper le système à ce point. Ce paramètre doit impérativement être désactivé.

Passive Release

Cette fonction permet au processeur d'accéder en même temps aux bus ISA et PCI. Si vous utilisez des cartes ISA qui réclament un mode DMA (comme une carte son), il faut activer ce paramètre. Sinon, laissez-le sur Disable.

Delayed Transaction

En activant ce paramètre, vous permettez au bus PCI de fonctionner à pleine vitesse pendant que les échanges sur le bus ISA se font en arrière-plan. Mieux vaut donc l'activer.

PCI 2.1 Compliance

Ce paramètre a le même effet que Delayed Transaction. Il permet de coordonner la vitesse du bus ISA avec le bus PCI. En effet, en activant ce paramètre, les échanges sur le bus ISA, nettement plus lent, se font en second plan, ce qui permet d'obtenir de meilleures performances sur le bus PCI. Attention, pour l'activer, vos cartes PCI doivent être compatibles avec la norme 2.1.

Pour plus de stabilité, il est conseillé de configurer le mode AGP sur 2x.

AGP Aperture Size (Mo)

Cette option détermine quelle partie de la mémoire du PC pourra être utilisée par la carte graphique AGP. Si vous avez une carte récente avec 32 Mo de mémoire vidéo ou plus, le recours à la mémoire centrale n'est d'aucune utilité, n'accélère en rien les performances et ne fait qu'encombrer le système. Avec une carte AGP qui a moins de mémoire, vous pouvez définir la valeur qui correspond à la mémoire dont vous disposez, tout en sachant qu'il n'existe quasiment aucun jeu qui aura recours à cette fonction. Un minimum de 16 Mo est néanmoins nécessaire pour que les dernières cartes graphiques fonctionnent correctement.

AGP Utiliser la mémoire du PC pour stocker des informations vidéo est une bonne idée mais qui n'est pas exploitée pour l'heure.

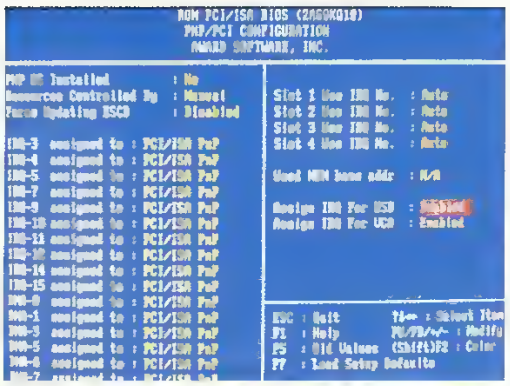
AGP 2x/4x Mode

Cette option permet d'activer les différents modes de fonctionnement du bus AGP qui déterminent la vitesse d'échange des données entre la mémoire centrale et la carte 3D. En 2x, on dispose d'une vitesse de 528 Mo par seconde, et en 4x, ce sera 1 056 Mo par seconde. Si votre carte mère supporte le 4x, vous pouvez l'activer, encore faut-il que la carte graphique le supporte et l'exploite. Pour les cartes à base de GeForce 2, c'est théoriquement le cas mais non exploité dans la pratique. Pire, avec certaines cartes mères, le mode 4x provoque des erreurs graphiques. De plus, en terme de performances, l'apport de l'AGP 4x n'est pas encore utilisé dans les jeux. Quoi qu'il en soit, testez d'abord votre système en mode 2x. Ensuite, essayez le 4x. À la moindre alerte graphique, comme des textures qui flashent, revenez au 2x. Souvent, on vous livre des PC configurés en 4x qui un jour ou l'autre provoqueront des bugs graphiques dans les jeux. Connaître ce problème peut éviter des heures de recherches.

AGP Master 1WS Read/Write

Dans certains Bios, cette option permet de réduire le temps d'attente du bus AGP à un cycle, alors que, par défaut, ce dernier attend deux cycles d'horloge pour commencer un

PRENDS LE À REVERS
JE TE COUVRE
Vous avez déjà vu des commandos communiquer par écrit ?
Grâce à son micro casque et à son pad de contrôle, le SideWinder Game Voice permet de dialoguer à plusieurs en direct-live (équipe vs/ou adversaires) et de lancer ses commandes d'action via la reconnaissance vocale.
SideWinder GAME VOICE
Microsoft
www.microsoft.com/france/chezvous/accessoires
GOA



ASSIGN Si vous utilisez l'USB, il faut activer cette option. Dans le cas contraire, vous récupérez une IRQ.

PNP/PCI CONFIGURATION C'est ici que vous allez gérer toutes vos cartes d'extension. Notez qu'avec la fonctionnalité Plug & Play, il y a beaucoup moins de travail.

échange. Vous pouvez l'activer pour de meilleures performances.

USWC Write Posting

Uncacheable Speculative Write Combinaison améliore les performances des cartes graphiques équipées d'un frame-buffer linéaire en combinaison avec un processeur Pentium Pro. Vous ne devez pas être nombreux mais si vous êtes dans ce cas, activez cette option. Dans le cas contraire, elle n'influe pas sur les performances.

Spead Spectrum

Cette fonction est destinée à limiter les interférences électromagnétiques qui sont générées par le quartz de la carte mère. Si vous n'avez pas de problème de stabilité du système, laissez cette option sur Disabled. Sinon, activez-la en utilisant le mode Smart Clock, si disponible.

PNP/PCI Configuration

Dans cette rubrique, on s'occupe de toutes vos cartes d'extension. En principe, il n'y a plus de conflits avec le plug & play mais c'est souvent un vœu pieux. En cas de problèmes (d'IRQ notamment), une bonne connaissance de cette partie du Bios peut vous aider.

PNP OS Installed

Cette fonction nécessite un système d'exploitation qui supporte le mode Plug & Play. Avec Windows 95/98/ME, vous devez activer ce paramètre. Dans ce cas, c'est l'OS qui détermine les interruptions et les adresses mémoire de chaque carte installée. Sous Windows 2000, il vous faut impérativement activer cette fonction pour utiliser le mode ACPI qui gère les ressources.

La section PNP/PCI configuration permet, entre autres, de récupérer des adresses IRQ.

Force Update ESCD / Reset Configuration Data

L'ESCD (Extended System Configuration Data) est une fonction des Bios plug & play qui stocke les valeurs IRQ, DMA et adresses mémoire de tous les périphériques dans le Bios. En général, cette fonction est désactivée, mais, dès que vous installez une nouvelle carte, il faut que le système se reconfigure. Vous devez alors l'activer une première fois, puis redémarrer pour que le système mette à jour toutes ces informations. Après le lancement, le système désactivera cette fonction automatiquement.

RESSOURCE Les anciennes cartes ISA vous obligent à configurer les IRQ manuellement. Pas drôle !

Resource Controled By

Les options sont Auto ou Manual. Si vous n'avez que des cartes PCI et/ou des cartes ISA plug & play, ce paramètre doit être en mode Auto. Dans ce cas, c'est le Bios ou Windows qui déterminent les interruptions et les adresses. Néanmoins, si vous rencontrez des problèmes de conflits, vous pouvez passer en mode Manuel et assigner, pour chaque carte PCI ou ISA, une interruption disponible. Si vous installez une carte ISA non plug & play équipée de cavaliers (jumpers), ce que nous vous déconseillons formellement, vous devez activer le mode Manual et réserver l'interruption et l'adresse mémoire qui correspond à la position des cavaliers sur la carte. La plupart du temps, un tel réglage est intitulé : Use IRQ X For ISA.

Assign IRQ for VGA

Presque toutes les nouvelles cartes 3D nécessitent maintenant une adresse IRQ pour fonctionner correctement. Il faut donc activer cette option. Néanmoins, certaines cartes graphiques un peu anciennes fonctionnaient sans. Vérifiez donc sur la documentation de votre carte graphique. Si c'est le cas, désactivez l'option pour gagner une IRQ.

Assign IRQ For USB

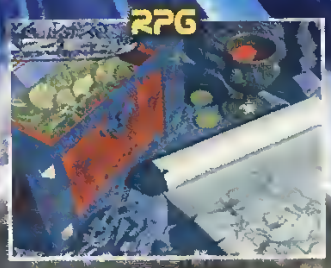
Si vous avez des périphériques USB, vous devez activer cette fonction pour les utiliser de manière optimale. Si ce n'est pas le cas, désactivez ce paramètre pour récupérer une IRQ. ■

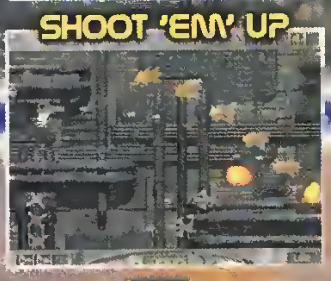
MAINTENANT C'EST A VOUS DE JOUER...

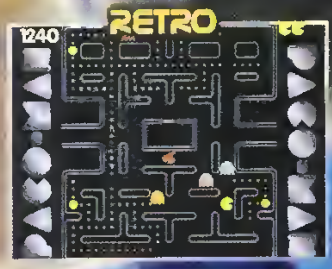
PC GAMER 90%

"Puissant, simple à utiliser et capable de créer des jeux fabuleux, une révolution"

CREEZ VOS PROPRES JEUX VIDEO !







Que vous soyez fan de jeux "rétro" ou de RPG futuristes, quelque soit votre âge, DIV GAMES STUDIO est un logiciel simple, intuitif, performant, fun et très complet pour réaliser vos propres jeux vidéo.

DIV GAMES STUDIO ne demande aucune connaissance en programmation. Le langage de développement a été spécialement simplifié pour être accessible à tous !

Les possibilités de DIV GAMES STUDIO sont illimitées. Laissez vous entrainer par votre imagination et vous serez impressionné par les possibilités de création. Tous les styles sont réalisables, du jeu d'arcade au shoot them'up.

ALORS ETONNEZ-VOUS, ETONNEZ VOTRE ENTOURAGE, ET QUI SAIT VOUS POURRIEZ UN JOUR FRANCHIR LA PORTE D'UNE SOCIETE DE DEVELOPPEMENT DE JEUX VIDEO !

www.focusm.com

WWW.DIV-ARENA.COM

Petits mais costauds

AMD Duron 800 et Intel Celeron 766 | Les entrées de gamme Intel et AMD.

Chez Intel et AMD, la gamme des processeurs économiques atteint aujourd'hui, concurrence oblique, des fréquences très respectables. Du coup, on se met à penser qu'il n'est peut-être pas nécessaire de se ruiner pour quelques mégahertz de plus. Les Duron et Celeron sont-ils moins costauds que leurs grands frères ?

Les MHz se paient très cher ! Aujourd'hui comme hier, il s'agit du principal argument marketing pour vendre un PC. Les constructeurs n'hésitent pas à proposer des machines de 1 GHz, accompagnées d'une carte graphique asthmatique, ce qui est un non-sens. En effet, seuls les jeux nécessitent réellement autant de puissance mais sans assistance 3D, le bénéfice s'évapore aussi sec. Il est donc bien plus sage de se priver de quelques MHz et d'acquérir une machine équilibrée. D'autant que le prix du processeur double presque lorsqu'il passe de 800 MHz à 1 GHz. Pourtant, le gain de puissance n'est que de 15 %. Si vous optez, de surcroît, pour un processeur économique, l'addition sera encore moins lourde. Cela donne à réfléchir. Reste à savoir en quoi un Celeron et un Duron sont inférieurs à un Pentium III et un Athlon à fréquence égale.

INFOS

Nom : Celeron 766 MHz
Constructeur : Intel
Caractéristiques techniques : Socket 370, cache L1 de 32 Ko, L2 de 128 Ko bus externe à 66 MHz
Prix : env 1100 F
Note : 13 /20

INFOS

Nom : Duron 800 MHz
Constructeur : AMD
Caractéristiques techniques : Socket A, cache L1 de 128 Ko, L2 de 64 Ko, bus externe à 200 MHz
Prix : env. 900 F
Note : 18 /20

Duron : il cache bien son jeu

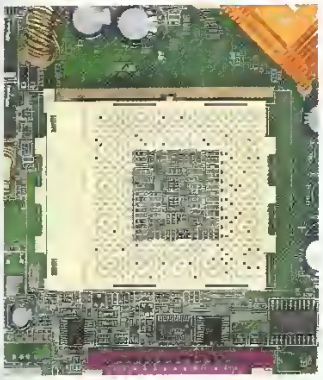
Le Duron et son grand frère, l'Athlon, se ressemblent comme deux gouttes d'eau. Tous les deux se destinent à un support socket A et sont interchangeables sur tout système AMD. Le cœur des deux processeurs est identique, il n'y a que la mémoire de niveau 2 qui change. L'Athlon intègre 256 Ko et le Duron seulement 64. Rappelons que ce cache est on-die et fonctionne donc à la même vitesse que le processeur. Cette mémoire sert à stocker des informations qui peuvent être réutilisées ou qui sont en attente de traitement. Elle accélère considérablement la vitesse globale du processeur. Vous allez me dire que c'est un handicap important pour le Duron. Oui et non, serais-je tenté de dire. D'abord, les deux processeurs ont un cache de niveau 1 identique de 128 Ko. Ce n'est donc que si les 64 Ko du Duron sont saturés qu'il y a perte de performances, et cette situation ne se produit pas en permanence.

Si on compare le Duron 800 à un Athlon 800, on peut évaluer qu'en moyenne, l'écart de performances se situe entre 5 et 10 %, ce qui n'est pas grand-chose. Le prix, lui, prend 50 % au passage ! Le bus externe du Duron fonctionne à 200 MHz, tout comme les différents modèles Athlon en dessous du GHz. Rappelons qu'il s'agit de la vitesse à laquelle le processeur pourra échanger des données avec les autres éléments, comme la mémoire. L'Athlon à bus 266 MhHz qui débute au GHz reste encore très cher pour l'instant et n'est pas à mettre en concurrence directe.

Ceci étant, le Duron peut également être associé à une plate-forme DDR-RAM que nous testions le mois dernier. Il est tout à fait envisageable d'investir dans un système DDR avec de la mémoire à 266 MHz et d'y installer un Duron en attendant que les prix des processeurs au-delà du GHz baissent. Le gain de performances par rapport à un système SDRAM est d'environ 10 %. Et là, je me livre à un savant calcul pour ceux qui assemblent leur PC. Attention, il faut suivre. Un Athlon 800 vaut environ 1 400 francs, une carte mère SD-RAM environ 1 200 francs et 128 Mo de mémoire SD-RAM PC 133 à peu près 700 francs ; ce qui nous fait un total d'environ 3 300 francs. Lorsque vous lirez ces lignes, la plate-forme DDR devrait être disponible et le prix aura sans doute baissé. Un Duron 800 vaut environ 900 francs, une carte mère DDR-RAM équipée du chipset AMD 760 environ 1 500 francs et 128 Mo de DDR-RAM 266 MHz devraient coûter environ 1 100 francs. Cela nous fait un total de 3 500 francs. Pour quasiment le même prix et des performances similaires, le PC DDR Duron a l'avantage d'être évolutif et prêt pour l'avenir.

Celeron : ça ne passe pas

Pour le Celeron d'Intel, c'est un peu plus compliqué. Les derniers modèles, et donc le 766 MHz, ont le même cœur que le Pentium III. Le Celeron intègre donc les instructions SSE, possède un cache de niveau 1 de



SOCKET Tous les processeurs sont au format Socket, 370 pour Intel, A pour AMD.

Processeur Cyrix : le retour

Le premier à venir entamer la suprématie d'Intel fut Cyrix, il y a de ça quelques années. Mais avec de gros problèmes de compatibilité et l'émergence d'AMD, Cyrix a disparu... Complètement ?

Les retraités du jeu vidéo se souviennent, comme moi, des processeurs Cyrix 686, alternative bon marché au monopole d'Intel. Malheureusement, leurs performances en virgule flottante étaient catastrophiques. Or, c'est ce type de calcul qui influe le plus sur la rapidite des jeux, en particulier s'ils sont en 3D. Le constructeur a été racheté par VIA, qui commercialise un nouveau processeur sous le nom de Cyrix III. Il s'agit d'un processeur pour support Socket 370, comme le Pentium III ou le Celeron. Disponible a des fréquences qui s'échelonnent de 533 à 667 MHz, le Cyrix III n'est franchement pas cher mais introuvable en dehors des PC complets proposés par de grands constructeurs. Et ce n'est pas un mal. Pour ne pas rompre avec la tradition, les performances en virgule flottante sont toujours catastrophiques. Le processeur est donc particulierement inadapté pour le joueur. Un PC équipé de la sorte sera tout juste bon pour naviguer sur le Web et taper son courrier sous Word.

GOULOT D'ÉTRANGLEMENT Dans un jeu comme Flight Simulator, le Celeron est handicapé par son bus à 66 MHz... Mieux vaudra opter pour l'AMD Duron (c'est d'ailleurs un conseil général).

POLYVALENTE Dotée de DDR-RAM, la nouvelle plate-forme AMD accueille le Duron.

32 Ko et se loge sur un support Socket 370. Mais là s'arrêtent les ressemblances. Le cache de niveau 2 n'est que de 128 Ko face aux 256 Ko du Pentium III et surtout, le bus externe ne fonctionne qu'à 66 MHz face aux 133 des derniers Pentium III. Et c'est là que le bât blesse.

En effet, il s'agit d'un véritable goulot d'étranglement qui réduit à néant le gain de mégahertz. Et plus on monte en fréquence, plus c'est sensible. Ainsi, le gain d'un Celeron 766 par rapport à un 700 n'est pas proportionnel à la différence de fréquence !Intel serait bien inspiré de passer le bus externe du Celeron à 100, voire 133 MHz, sinon il n'y aura aucun intérêt à sortir des modèles plus rapides. Ou coup, la différence de performances entre un Pentium III-800 et un Celeron 766 sont tout de même assez importantes. De plus, le prix d'environ 1 100 francs est vraiment excessif par rapport au gain. Si vous voulez ou avez déjà une plate-forme Intel, investissez dans un Pentium III-733 MHz pour environ 1 300 francs et attendez des jours meilleurs.

Reste à voir le face à face entre le Celeron et le Duron, mais il n'y a pas vraiment de suspense. Déjà, sur le papier, ça s'annonce mal pour le Celeron. Certes, il intègre 128 Ko de cache niveau 2 face aux 64 du Duron. Mais le cache de niveau 1 inverse la tendance avec 32 Ko pour le Celeron et 128 pour le Duron, qui gagne au final avec 32 Ko de mieux. Plus grave, le bus externe du Celeron fait pâle figure avec ses 66 MHz, face aux 200 du Duron. Logiquement donc, les performances du Duron sont supérieures avec, de surcroît, un prix plus attractif. Ainsi, si vous achetez un PC aujourd'hui, assemblé ou non, le choix d'une plate-forme AMD avec un processeur Duron 800 représente le meilleur rapport performances/prix. Ajoutez à cela une carte 3D nVidia GeForce 2 MX ou ATI Radeon SDRAM et vous aurez une bête de course sans vous ruiner. ■

Performances des processeurs

LOGICIELS DE TEST	CELERON 700 MHz	CELERON 766 MHz	DURON 800 MHz	ATHLON 800 MHz
Sandra 2000 Entiers (indice)	1806	2 069	2 226	2 596
Sandra 2000 FPU (indice)	894	1031	1098	1170
3DMark 2000 software (indice)	195	205	235	240
Quake III (640 x 480 x 16) (im./s)	95	102 6	106,6	111,2
Combat Flight Sim 2 (1 024 x 768 x 16) soft (im./s)	8	8,9	9,3	9,7
Combat Flight Sim 2 (1 024 x 768 x 16) hard (im./s)	34,1	38,7	40,2	42,1

Ma tête dans le jeu !

Philips ToUcam Pro | Une webcam pour le fun et adaptée aux jeux vidéo.

Elle ressemble à un œuf et a été conçue pour un usage ludique. La ToUcam affiche néanmoins une excellente qualité vidéo, peut servir d'appareil photo, mais surtout, elle offre en bonus les premiers jeux pour webcam.

INFOS

Nom : ToUcam Pro
Constructeur : Philips
Caractéristiques techniques : webcam, connexion USB vidéo en 640 x 480, photo jusqu'au 1 280 x 960 livre avec logiciels de capture, de retouche de diffusion et quatre jeux
Prix : env. 800 F
Note : 16/20

Nous autres, les joueurs, nous avons toujours regardé d'un air dédaigneux les webcam. D'abord, ça ne sert à rien pour jouer, ensuite, c'est réservé aux gogos novices qui se font avoir par les sirènes de la publicité. Car c'est bien connu, on en achète une et on ne s'en sert jamais, à moins d'être un exhibitionniste qui veut absolument montrer sa cuisine Ikea au reste du monde. Mais au regard de l'évolution technologique, cette appréciation est peut-être dépassée. La qualité des webcam s'améliore et le Net en haut débit ne va pas tarder à rendre la visioconférence abordable pour le chaland moyen.

En plus, nouveauté fracassante, les premiers jeux pour webcam débarquent et ils sont fournis avec la ToUcam de Philips. Cette jolie petite caméra en forme d'œuf dénote déjà par son design et affiche par là ses prétentions d'objet de loisir. Livrée avec un trépied articulé, elle se pose facilement sur le moniteur ou se fixe définitivement grâce au support autocollant. La connexion en USB se fait à chaud et le CD livré installe un nombre impressionnant de logiciels. Ils sont tous accessibles à travers une interface générique qui pilote la ToUcam.

Certes, les jeux vont vous faire marrer car ils sont un peu primaires, mais ce n'est sûrement qu'un début. Vous avez un jeu de volley-ball dans lequel il faut renvoyer la balle de l'autre côté du filet avec des gestes devant la caméra. C'est très approximatif et pas franchement drôle ; passons. Dans Bouncelt, une balle rebondit sur les parois d'une pièce et vous pouvez jouer avec en lui donnant des coups devant la caméra ; pas terrible non plus. Avec PopTheBubbles, on s'amuse déjà nettement plus. Des bulles vous tombent sur la tête et vous devez les faire exploser avec la main. Seulement, attention, certaines renferment des pièges, tel le marteau qui vous cogne sur le crâne ou l'enclume qui vous réduit en bouillie. Ce jeu m'a amusé un bon quart d'heure.

Mais le plus abouti, et surtout le plus proche d'un jeu vidéo, c'est le karaté. Il s'agit d'un jeu de baston dans lequel votre image est placée en temps réel dans le jeu.

Votre adversaire vous donne des coups et vous répondez en agitant vos poings devant la webcam. Certes, la réalisation laisse encore à désirer mais révèle le potentiel de cette nouvelle interface.

Si vous prenez une caméra de qualité et un logiciel capable d'analyser précisément tous vos mouvements, je vous laisse imaginer les applications possibles. Les Gamecam sont réalisés par Reality Fusion et vous pouvez télécharger deux jeux gratuitement sur le site : www.realityfusion.com. Ils fonctionnent avec la plupart des webcam.

Pour le reste, la ToUcam est une excellente caméra, capable de filmer en 640 x 480. L'objectif est de bonne qualité, les couleurs sont fidèles et même en basse lumière, la ToUcam s'en sort bien. Un micro intégré facilite la visioconférence en direct. Vous pouvez également prendre des photos numériques qui, grâce à une interpolation, affichent une résolution de 1 280 x 960. La qualité est honorable et suffit à une utilisation Internet. ■

■ **KARATÉ** Démolissez votre adversaire en lui donnant des coups de poing face à la caméra. Voilà qui rappelle les prémices de la réalité virtuelle...

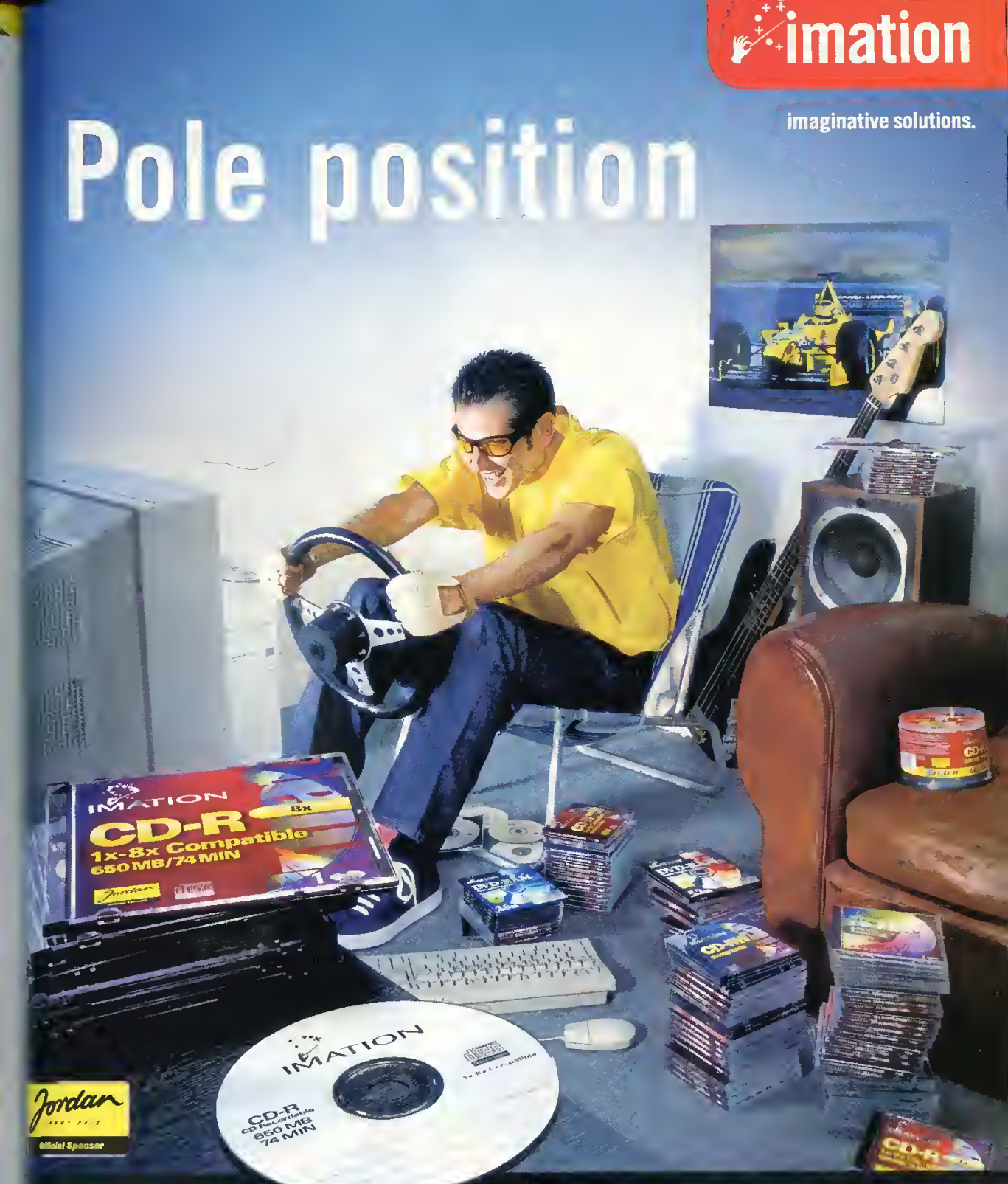
■ **CALIMÉRO** Avec son design tout en rondeurs, la ToUcam ressemble à un œuf.

■ **POPTHEBUBBLES** Il s'agit d'exploser certaines bulles et d'en éviter d'autres.

imation

imaginative solutions.

Pole position



Les CD Imation : comme si vous y étiez

Avec les CD-R Imation enregistrables ou CD-RW réinscriptibles vous êtes assurés de partir en première ligne pour stocker 700 Mo ou 80 minutes d'enregistrement sur un seul CD. Ils constituent le support idéal pour sauvegarder, stocker ou partager vos données. Les pros les apprécient pour le pré-presse, la production et les tests de CD, les téléchargements Internet, les maquettes audio, etc...

A l'image de son partenaire de Formule 1 - Jordan Grand Prix - Imation devance ses concurrents en proposant des DVD enregistrables, produits novateurs qui permettent de tirer le meilleur parti des technologies nouvelles.
Avec Imation, prenez vous aussi la tête de la compétition pour vos besoins de stockage multimédia.

Contactez nous au : 01 34 35 55 33 ou visitez notre site :

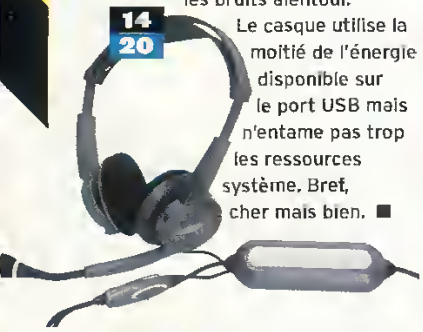
www.imation.com
www.imationgrandprix.com

Plantronics DSP 500

Un casque, c'est souvent utile pour jouer, surtout la nuit quand les cris déchirants du monstre qui trépasse risquent de vous fâcher définitivement avec le voisinage. Ce nouveau modèle de Plantroncis se connecte en USB et se passe de carte son, ce qui explique le prix élevé. L'idée est sympa si vous n'en avez pas, mais c'est rarement le cas. La restitution sonore est d'excellente qualité et le micro intégré idéal pour vos parties Multijoueur. Il est très sensible, sans enregistrer pour autant les bruits alentour.

14/20

Le casque utilise la moitié de l'énergie disponible sur le port USB mais n'entame pas trop les ressources système. Bref, cher mais bien. ■

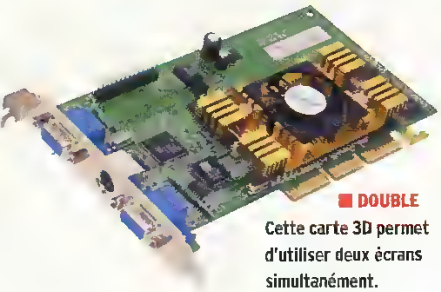


CASQUE USB Ce casque n'est rentable que si vous n'avez pas de carte son.

Carte 3D Leadtek MX

Bonne nouvelle pour les fous de Flight Simulator. Leadtek sort la première carte 3D à base de GeForce 2 MX, qui exploite réellement le Dual Display. Vous disposez de deux sorties VGA qui vous permettent de connecter deux moniteurs simultanément, un pour afficher les instruments et un autre pour le paysage. Sinon, il s'agit d'une carte équipée de 32 Mo de SDRAM qui offre d'excellentes performances au joueur, si vous ne dépassez pas trop le 1 024 x 768. Proposée au prix raisonnable d'environ 1 300 francs, la Winfast MX ravira les amateurs du multiécran. ■

17/20



DOUBLE Cette carte 3D permet d'utiliser deux écrans simultanément.

Du 5.1 pas cher

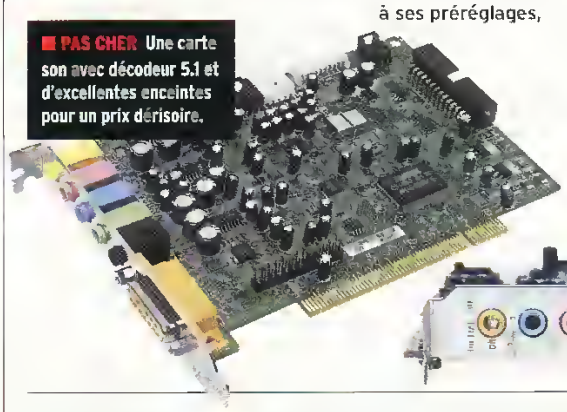
Kit SB Surround 5.1 | Carte son et enceintes économiques.

INFOS

Nom : Kit SB 5.1
Constructeur : Creative Labs
Caractéristiques techniques : carte son PCI, table d'ondes, normes Direct Sound 3D et EAX 2.0, decodeur 5.1 intégré, enceintes 5.1 avec quatre satellites, un haut parleur central et un caisson de basses
Prix : env 1700 F
Note : 18/20

Vous avez un PC performant équipé d'un lecteur de DVD, alors pourquoi ne pas s'en servir pour regarder des vidéos à moindre prix ? D'autant plus qu'avec ce kit, Creative vous donne la possibilité de les écouter en Dolby Digital. La carte son est une Live Player 5.1. Toujours équipée de l'infatigable processeur EMU 10K1, elle est l'arme absolue du joueur. Non seulement elle gère le son 3D dans les jeux à la norme Direct Sound et EAX 2.0 mais propose en plus des effets de chorus et de reverb en temps réel. Grâce à ses préréglages, votre jeu prend une ampleur insoupçonnée. Ainsi, dans Quake, vos pas résonnent comme dans le hall d'un château.

Mieux encore, avec les enceintes 5.1, la carte restitue ce son sur les six haut-parleurs. Bien évidemment, le Dolby Digital est géré et vous n'avez pas besoin de décodeur supplémentaire. La restitution est bonne et le positionnement du son est correct. Les enceintes livrées (DTT 2200) sont prévues pour la carte. Elles se connectent en numérique avec les câbles fournis. La qualité de restitution est époustouflante pour de si petites enceintes. Les aigus sont clairs, les médiums présents et les basses grondent. La puissance, sans être monstrueuse, suffit à une pièce de taille moyenne. Pour environ 1 700 francs, voici la solution 5.1 la plus économique du marché. ■



PAS CHER Une carte son avec décodeur 5.1 et d'excellentes enceintes pour un prix dérisoire.

Un pad vibrant

Saïtek P1500 | Le look post-Tchernobyl ne fait pas tout.

Saïtek nous propose à son tour un pad à vibrations. Reprenant le design des autres pads de la gamme, le P1500 est assez moche, il faut bien l'avouer. En revanche, l'équipement est ultra-complet, avec un mini-joystick analogique, une molette des gaz et quatre gâchettes. Dès la prise en main, on constate une ergonomie douteuse. Pour atteindre la molette, il faut des pouces de géant et l'usage du joystick fatigue vite. La croix directionnelle est correcte mais manque de repères au toucher.

À l'usage, le mini-joystick analogique s'avère peu précis, avec notamment une position centrale incertaine. Dans Colin McRae Rally, difficile de rouler tout droit. La nouveauté du P1500, ce sont les vibrations gérées, comme le retour de force, par un pilote Immersion. Si les effets sont sympa, leur variété et surtout leur force sont insuffisantes. On est à mille lieues d'un Dual Power Gamepad de Thrustmaster. L'installation via le port USB ne pose aucun problème mais le logiciel de paramétrage ne permet pas d'affecter précisément le joystick et la croix directionnelle. Décidément, le P1500 n'a que peu d'arguments à faire valoir. ■

INFOS

Nom : P1500
Constructeur : Saitek
Caractéristiques techniques : pad USB, mini joystick analogique, huit boutons molette des gaz, vibrations
Prix : env 300 F
Note : 09/20

MOCHE Bien peu d'arguments en faveur de ce pad aux effets sous-dimensionnés.

Vos jeux n'ont jamais été aussi beaux et rapides !

Cartes graphiques ATI RADEON™

- Moteur géométrique "Transform & Lighting" de dernière génération
- Implémentation très avancée des nouvelles fonctions DirectX™ 8
- Lecture DVD 100% matérielle
- Versions 32 Mo et 64 Mo en bus AGP 4X/2X

Le meilleur de la technologie par le N°1 mondial de la carte graphique

Radeon!

64 Mo DDR
Sortie TV
Acquisition vidéo

www.ati.com

Un pied dans la Tomb

Tomb Raider Sur les traces de Lara Croft | Guidez Lara dans cette aventure post-mortem (?).

Même si nous n'avons pas vraiment apprécié le nouveau Tomb Raider, nous savons bien que vous allez être nombreux à l'acheter. Et pour que vous ne restiez trop longtemps à chercher des leviers au lieu de jouer à autre chose, voilà la soluce complète.

COMMENT UTILISER CE GUIDE

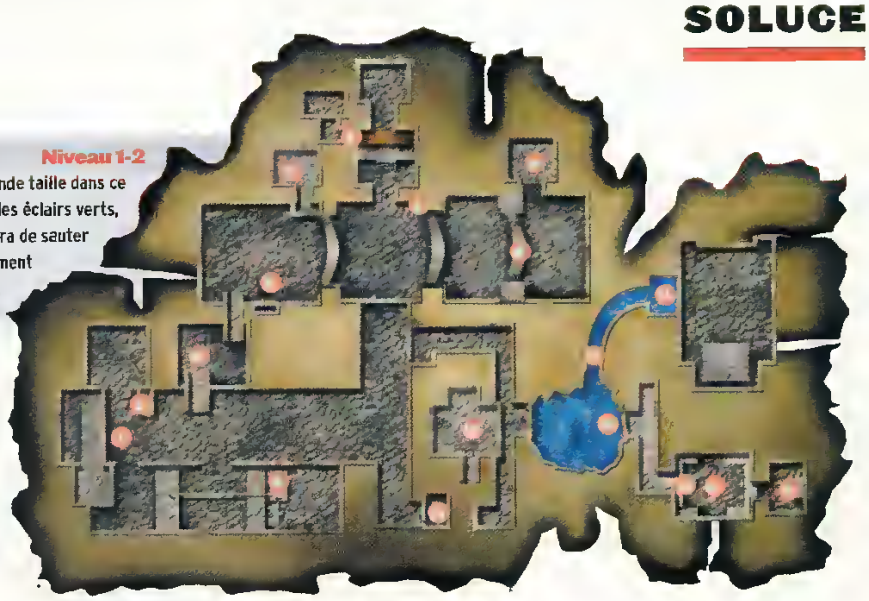
Chaque niveau est organisé en un certain nombre de cartes (de une à trois) où tous les objets essentiels à la bonne progression dans les niveaux sont indiqués. Les passages d'une carte à une autre sont clairement indiqués dans le texte. Sont expliqués aussi tous les endroits où vous risqueriez de rester bloqué, et la marche à suivre pour se sortir de toutes les situations. Par manque de place, les objets de base, comme les trousses de soins et les munitions, n'ont pas été indiqués. Vous les trouverez, en général, non loin d'un objet important, ou dans les étagères, tiroirs ou coffres parsemés dans les niveaux.
En ce qui concerne les ennemis, seuls ceux qui sont vraiment dangereux, ou qui requièrent une attention particulière, sont indiqués. Les autres sont généralement assez peu dangereux ; n'oubliez pas que, la plupart du temps, une musique vous prévient de la proximité d'un ennemi ou d'un piège.

NIVEAU 1

1-1 : LES RUES DE ROME

(1) Voici votre point de départ.
(2) À gauche, se trouve une zone d'entraînement (non dessinée sur la carte). Grimpez tout de suite sur le chariot à fourche pour atteindre le premier étage où commence vraiment l'entraînement. Vous pouvez y faire un tour pour apprendre les nouveaux mouvements de Lara, mais surtout pour récupérer une rose : juste avant l'épreuve de la corde raide, descendez à l'étage inférieur (sans passer sur la corde) et courez jusqu'à la pièce du fond avec des étagères. En plus des munitions, vous trouverez la première rose au bout du passage, après avoir poussé l'étagère au fond à droite.
(3) Ce visage incrusté dans le mur dissimule en fait un interrupteur, levant une grille devant un autre visage (4) similaire au premier.
(4) Appuyez sur le bouton d'action près du visage, puis faites une roulade et courez pour échapper aux chauves-souris que vous avez dérangées.
(5) Sautez sur ce bloc et récupérez les objets dans le couloir aux trois baies vitrées. Brisez-les pour prendre les objets et passez par la baie la plus à gauche pour vous retrouver dans un nouveau couloir. Prenez la première à gauche.
(6) C'est ici que se trouve

Niveau 1-1
Le niveau des rues de Rome ne présente pas de réelles difficultés, seulement beaucoup d'allers-retours et de leviers à actionner. Une marque de fabrique des Tomb Raider, tout comme le niveau d'entraînement accessible au début.



Niveau 1-2
Vous rencontrerez plusieurs ennemis de grande taille dans ce niveau, mais, mis à part le masque qui lance des éclairs verts, ils ne sont guère dangereux. Il vous suffira de sauter tout en tirant pour leur faire rapidement mordre la poussière sans trop de risques.

la clé en or. Et hop, dans la poche !
(7) Sautez sur l'auvent du café et traversez la place pour aller ouvrir la grille avec la clé en or au point (5).
(8) Après votre combat contre Larson, prenez la trousse de soins derrière l'un des piliers et allez chercher la clé du jardin (8).
(9) Montez ensuite à l'étage supérieur, marchez sur la corde raide (après avoir vaincu Larson), puis revenez au niveau du sol dans la rue. Le levier que vous tirerez en (9) vous permettra de relier la fontaine à toute la partie droite du niveau.
(10) Repassez par la fontaine pour revenir au bloc (5). Passez par le couloir aux baies vitrées pour arriver à une petite place (10). Derrière la porte bleue à double battant se cachent une trousse de soins et des munitions sur une caisse (ainsi qu'un chien qui vous sautera joyeusement à la gorge). Prenez ensuite le chemin en face de cette porte et allez tirer un levier vous ramenant, encore une fois, à la fontaine. Prenez à droite de la serrure à la clé d'or (5), passez ainsi par le couloir (9), puis tournez à gauche. Sur votre droite, s'étend un long couloir que vous devez emprunter.
(11) Ici, il y a des munitions, ainsi qu'une porte fermée pour l'instant. Reprenez votre route jusqu'au bout du couloir où vous trouverez un pistolet après quelques marches.
(12) Poussez la porte à double-battant de cette salle et prenez la visée laser sur la gauche. Combinez-la avec le revolver pour faire sauter le verrou de la salle au fond à droite, dans laquelle se trouve une clé du jardin. Fuyez avant d'être dévoré par les rats.
(13) C'est là que vous devez utiliser les deux clés du jardin. Elles ouvriront la grille devant laquelle vous êtes passé pour arriver ici (un peu plus haut à droite sur le plan).
(14) Passez par le couloir à la droite du temple et tirez avec le pistolet à visée laser sur la cloche (14) pour ouvrir le passage (15).
(15) Prenez de l'élan et sautez dans cette pièce pour déclencher un interrupteur. Fuyez car les chauves-souris attaquent ! Entrez ensuite dans le bâtiment à votre gauche et prenez le couloir au fond à gauche de la grande pièce.
(16) Poussez ce levier, puis allez actionner la colombe (à la place du corbeau). Prenez le couloir derrière le corbeau restant.
(17) Pour éviter le bélier, accrochez-vous au rebord sur la droite et avancez jusqu'à pouvoir tirer le levier. Activez ensuite la seconde colombe. Retournez en (15) pour avoir la deuxième rose.
(18) Montez sur les marches bordant le mur d'enceinte pour vous hisser au sommet. Sautez sur le toit rouge, puis jusqu'au clocher pour ramasser des objets. Retournez en (11) pour avoir la troisième rose.
(19) Prenez la clé pour finir le niveau.

Sauter tout en tirant pour tuer les ennemis sans prendre trop de risques.

Niveau 1-2 (plan 2)
Les égouts.
Cette section du niveau se passe presque uniquement sous l'eau. Les seuls ennemis présents sont les rats qui sortent des murs. Vous n'aurez que peu d'occasions de mourir si vous vous référez au plan.

1-2 : LES MARCHÉS TROYENS

(1) Du point de départ, prenez à gauche et brisez la caisse contenant le pied-de-biche. Sortez et allez ouvrir la troisième porte sur la droite avec le pied-de-biche.
(2) Passez sur la corde pour arriver à une ouverture en haut à droite.
(3) Sautez sur le toit incliné, puis sur la petite saillie.
(4) Prenez des objets, puis remontez.
(5) Grimpez sur le mur à la texture différente des autres derrière cette arche (5), en passant sur la gauche en haut, puis passez sur la suivante (A).
(6) Tirez trois fois la corde qui se trouve ici.
(7) Retournez sur l'arche du milieu et sautez sur la première arche (mettez-vous sur la partie la plus haute et visez la partie la plus basse de l'autre arche). Allez ensuite tirer sur la corde ici (7).
(8) Retournez en bas et vous verrez ici (8) un rebord masqué par l'obscurité. Dans la petite salle, extrayez la pièce d'or du mur et enfuyez-vous pour ne pas être dévoré. Allez la mettre au pied de la statue, dans le temple à votre gauche.
(9) Une trappe avec la quatrième rose s'est ouverte ici.
(10) Passez sous la cascade. Dans la salle suivante se trouve un boss. Prenez le pistolet à visée laser et touchez-le aux yeux pour le vaincre. Mettez-vous à couvert quand il commence à préparer un éclair, car il peut vous tuer d'un coup.
(11) Prenez le symbole, puis allez dans la pièce du fond, passez sur l'une des plates-formes qui bordent l'entrée et accrochez-vous aux barres de métal près du plafond. Sautez ensuite sur la machine (M) pour avoir la cinquième rose.
(12) Ouvrez cette trappe en vous servant de la partie marron pour la soulever. Passez au plan des égouts.

PLAN 2 : LES ÉGOUTS

(1) La trappe circulaire par laquelle vous êtes arrivé.

Niveau 1-3
C'est un niveau assez simple, où chaque clé ouvre la porte près de laquelle elle est posée. Pas de difficulté particulière.

(2) Prenez le grand tunnel au milieu de l'intersection qui se termine par une hélice en mouvement. Passez par le petit tunnel à droite.
(3) Prenez la soupape, à mettre et à utiliser sur la machine (M) où se trouvait la dernière rose. Revenez en (2) et prenez le couloir tout près de l'hélice, au fond du tunnel.
(4) Nagez vers le haut après avoir été repoussé par les hélices pour arriver ici. Actionnez la soupape pour couper les deux hélices qui vous bloquent l'autre passage.
(5) La grille tombée derrière vous, prenez le fusil à pompe et les munitions sur le sol pour affronter un autre boss. Sautez au bon moment pour éviter ses boules vertes et tirez avec le fusil quand vous serez assez près. Il ne fera pas long feu.

Servez-vous de la roulade pour faire demi-tour rapidement, mais aussi pour éviter les attaques.

BOUCHE D'ÉGOUT Eh oui, il y a aussi des bouches d'égout dans les temples. Mettez-vous près de la portion argentée pour pouvoir soulever le couvercle.

RETOUR AUX MARCHÉS TROYENS
(13) Vous réapparaissez ici. Prenez les objets et laissez-vous tomber dans la rue.
(14) Récupérez ici la sixième rose.
(15) Passez par ce couloir inondé et prenez le symbole de Mars.
(16) Affrontez une dernière fois Larson avant de combattre le dernier boss. Placez-vous entre les lampadaires et les arbres, et tirez en sautant au bon moment pour esquiver les boules de feu (mortelles) qu'il crache de chacune de ses trois têtes. Si vous vous enflammez, sautez dans l'eau non loin. Acharnez-vous sur une tête jusqu'à la détruire. Vous finirez par toutes les abattre. Utilisez les symboles sur la porte et sautez dans le temple.

1-3 : LE COLISÉE
(1) Point de départ.
(2) Poussez le bloc avec un anneau sur la droite et allez chercher la septième rose au fond à droite.
(3) Quand le couloir s'effondre, courez et sautez pour vous accrocher au bout. Revenez à l'endroit effondré et laissez-vous tomber en vous accrochant au bord pour accéder au petit tunnel sur la gauche.
(4) Le bouton placé ici ouvrira ce passage (S).
(5) Au bout de la pente, préparez votre fusil à pompe pour faire face au lion qui vous attend.
(6) Déclenchez ce bouton. Un autre lion apparaît.
(7) Après avoir grimpé dans cette salle, prenez le fragment de gemme sur le piédestal.
(8) Appuyez sur le bouton et allez chercher les Uzis en (9).
(10) Tirez trois fois sur cette corde, sautez en (11), puis en (12) avec de l'élan et en vous accrochant.
(14) Sautez avec de l'élan et accrochez-vous pour arriver en (14). Combinez les deux fragments de gemme. Courez vers la porte que vous n'avez pas encore empruntée. Après la cinématique, accrochez-vous au bord et balancez-vous à droite jusqu'à pouvoir vous hisser dans une zone triangulaire. Sautez et accrochez-vous à la porte (P).

Niveau 2-1
Le niveau de la base est assez bien équilibré en terme d'ennemis et d'objets à aller chercher. Il y a aussi deux ou trois sauts un peu délicats à négocier.

DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

08 926 88 926

LA PLUS GROSSE

61000 écrans minitel

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES

3615 ASTU
3615 SOLU

NUDGE Interactive 2.21 Euros

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)

Allez chercher la huitième rose en (15) en sautant par-dessus la chausse-trappe.
(16) Allez dans cette pièce, insérez la gemme et sautez ici (16) pour échapper au piège. Sautez vers la grotte. Accrochez-vous pour atteindre l'ouverture sous la plate-forme.
(17) Vous devrez, ici, vaincre une autre statue, cette fois armée d'un marteau. Elle n'est pas beaucoup plus dangereuse que l'autre, si vous tirez et sautez de manière à esquiver ses coups.
(18) Prenez la deuxième clé du colisée, à utiliser dans la pièce précédente.
(19) Ne prenez pas tout de suite la pierre, car il y a une rose (la neuvième) à aller chercher en (20). Prenez ensuite la pierre pour passer au niveau suivant.

UN CLASSIQUE Une autre épreuve de saut : trouvez le bon angle pour pouvoir arriver sur cette caisse en bois.

NIVEAU 2

2-1 : LA BASE

(1) Point de départ.
(2) Prenez la clé en argent dans ce vestiaire et utilisez-la sur la porte (3) de l'autre côté de la pièce. Prenez la carte d'accès portée par un des gardes (4) et les Uzis dans le vestiaire de cette pièce.
(5) Utilisez la carte d'accès ici, puis cassez la grille pour passer par le conduit (6) et trouver la dixième rose.
(7) Ouvrez cette porte et montez à l'étage pour sauter sur la caisse (8) la plus élevée jusqu'en (9). Une pince mécanique vous poursuivra tout au long du parcours. Passez par (10) et (11) pour sauter et vous accrocher en (12). Appuyez sur le bouton et, après la cinématique, ouvrez l'autre porte avec le bouton et allez en (13).
(14) Grimpez sur la caisse suspendue par la grue et sautez en (15) pour prendre la onzième rose sur une caisse.
(16) Ouvrez ce passage et tuez l'homme à l'intérieur pour avoir une clé. Rentrez dans le bâtiment principal et utilisez-la ici (17).
(18) Sautez sur ce rebord pour arriver en (19) et avoir la visée laser. Laissez-vous tomber dans la cour.
(20) Ouvrez cette porte et fouillez les vestiaires pour trouver un plomb à utiliser en (23) et le Desert Eagle.
(21) Ouvrez cette grille dans les douches pour aller chercher la douzième rose en (22). Retournez ensuite près de la grue.
(23) Utilisez le fusible sur la machine. Appuyez sur le bouton (8) dans la pièce de gauche. Tuez les deux snipers postés aux fenêtres brisées (l'un au-dessus de vous quand vous êtes en (16) et l'autre sur votre droite) avec la visée laser du magnum, puis retournez sur la caisse rouge et sautez sur la caisse suspendue. Sautez ensuite vers le sous-marin.

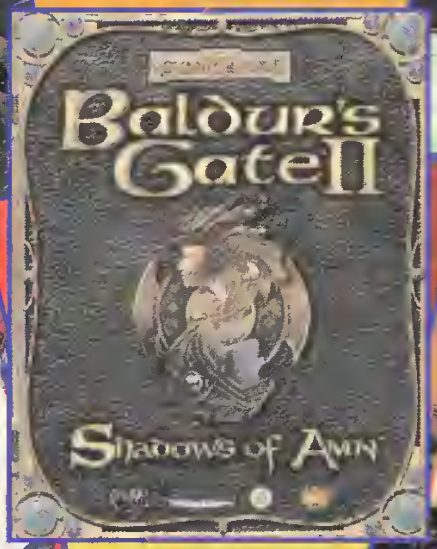
Niveau 2-2
Dans le sous-marin, l'accent est mis sur la baston avec les mafieux. N'oubliez pas les morceaux de scaphandre, un peu partout.

Niveau 2-3
Un passage court qui change agréablement des autres niveaux. C'est le seul moment où le gameplay varie réellement.

2-2 : LE SOUS-MARIN

(1) Prenez la barre tordue entre les deux rangées de lit. Ouvrez le conduit dans le coin à droite et rampez. En (2) et (3), servez-vous du décor pour monter ou descendre d'un niveau. À mi-chemin, vous trouverez la treizième rose dans un petit tunnel. Remontez pour grimper d'un autre niveau, puis accrochez-vous au bord pour éviter les câbles électriques et vous glisser dans le couloir suivant. Allez en (4) pour prendre une batterie dans un tiroir. Surtout, ne l'oubliez pas, car elle sera indispensable à la fin du niveau. Continuez votre chemin après la cinématique jusqu'à une trappe (5). Marchez jusqu'au cuisinier et assénez-lui un coup de pied-de-biche dans le dos pour l'assommer et récupérer la clé en bronze.
(6) Cherchez ici la clé en argent et vos flingues. Allez ensuite au mess
(7) et flinguez les gangsters russes qui vous barrent la route.
(8) Ouvrez ce sas, derrière lequel un garde laissera tomber un fusil à pompe. Prenez le scaphandre sur cette caisse (9) et brisez la caisse en bas à droite à l'entrée de la pièce pour collecter la quatorzième rose.
(10) Ouvrez ce sas et passez par la grille (G) à droite au plafond en vous y accrochant pour l'ouvrir.
(11) Sautez et accrochez-vous dans le conduit pour avoir la quinzième rose dissimulée ici.
(12) Prenez la batterie dans le coffre de cette pièce.
(13) Vous trouverez ici la console du scaphandre.
(14) Combinez tous vos objets

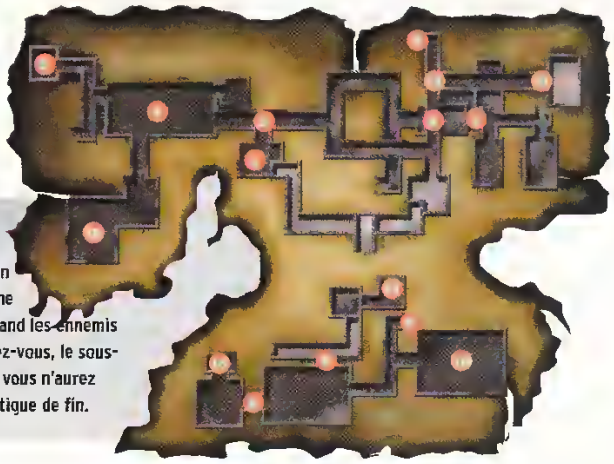
GAGNEZ
chaque jour
ce pack exclusif
de 5 jeux



SUR LE
3615
PCCD

Pixtel 2,21 frs/mn

Fin du jeu le 28/02/2001



Niveau 2-4
Le sous-marin est en perdition et vous devez vous en échapper. Faites attention à ne pas rater des objets au sol quand les ennemis les laissent tomber. Et rassurez-vous, le sous-marin ne coulera pas tant que vous n'aurez pas déclenché la cinématique de fin.

(les deux batteries, le scaphandre et la console) et utilisez-les sur la combinaison.

2-3 : LE GRAND PLONGEON
(1) Point de départ.
(2) Cherchez tout au fond du petit tunnel pour localiser la seizième rose.
(3) Passez par ici afin de poursuivre votre route. Il y a un autre chemin, mais le courant vous empêche de passer par celui-ci.
(4) Entrez par ce trou, puis prenez à gauche et toujours tout droit jusqu'à déclencher une cinématique. Vous devez revenir au sous-marin avant de manquer d'air.
(5) Empruntez cette fois ce passage, puisque le courant vous aide à revenir au sous-marin plus rapidement.

2-4 : LE SOUS-MARIN (BIS)
(1) Retournez-vous et descendez à l'étage inférieur.
(2) Sautez par-dessus les flammes et allez en (3) pour prendre possession des Uzis.
(4) Sautez de table en table pour éviter tout contact avec le sol. Appuyez sur Action pour sauter moins haut et ne pas vous cogner au plafond.
(5) Tuez le mafieux pour prendre sa carte, puis passez par (2) pour revenir à l'embranchement.
(6) Utilisez la carte ici. Prenez l'échelle à gauche au bout du couloir (7). Vous passez à un autre étage (carte du bas).
(8) Déclenchez ce sas pour avoir la clé en argent que vous donne l'amiral.
(9) Faites sauter la grille pour entrer dans le conduit. Ouvrez la grille qui mène à une pièce, puis sautez et accrochez-vous à l'interrupteur pour couper le courant.
(10) Vous trouverez ici une bouteille d'azote et le Desert Eagle. Retournez au pont inférieur.
(11) Utilisez la clé de l'amiral pour récupérer dans cette pièce la bouteille d'oxygène.
(12) Prenez la clé en bronze lâchée par un des hommes.
(13) Retournez dans la cuisine et emparez-vous de la dix-septième rose. Retournez au pont supérieur.
(14) Utilisez votre nouvelle clé ici pour trouver la dix-huitième rose.
(15) Placez les bouteilles de chaque côté de cette pièce.

NIVEAU 3 :

3-1 : LA POTENCE
(1) Point de départ.
(2) Sautez jusqu'ici, puis agrippez-vous à la fissure bleue (F) et laissez-vous tomber en (3). Sautez en vous accrochant en (4), puis laissez-vous tomber à l'étage intérieur.
(5) Sautez ici pour aller chercher la première rose du niveau (la dix-neuvième).
(6) Au fond du canyon, passez par ici pour revenir au début du niveau. Retournez ensuite en (4) et balancez-vous au bord à droite pour parvenir en (7).
(8) Placez-vous ici et accrochez-vous au plafond pour traverser sans danger le canyon.
(9) Pour avoir la rose sur ce pilier (10), hissez-vous ici, puis sautez

Niveau 3-1
L'île noire est peuplée de fantômes et de diablotins. À vous de rétablir l'ordre, sans l'aide de vos gros pistolets toutefois, puisque cet épisode se déroule pendant l'adolescence de Lara.

Sauvegardez régulièrement pour ne pas avoir à tout refaire en cas d'erreur.

SUR LE 3615

PCCD

ON GAGNE

.Processeur AMD Athlon à 1 Ghz, 128 Mo SDRAM, DD 40 Go,
.Carte Graphique ATI Radeon 32 Mo et sortie TV,
.Modem 56 k / V 90,
.Lecteur DVD 12x IDE,
.Joystick SideWinder Precision 2,
.Clavier internet & Souris Intelliweb de Microsoft.
.Enceintes extra plates avec caisson de basse Kinyo
.Kit de Connexion à internet M6 Net
.Livré avec les logiciels Windows Millenium, Works 2000, Player DVD ATI.

LE pc GEN 4

GIGA PUISSANT !

Fin du jeu le 28/02/2001

Pixtel 2,21 frs/mn

BOOT CAMP Les coulisses de l'opéra constituent le niveau d'entraînement. Grimpez ici et suivez les instructions.

avant de glisser du toit. Vous atterrirez sur le pilier et pourrez collecter la vingtième rose.
(11) Ici, servez-vous du plafond pour atteindre la plate-forme. Sautez ensuite dans le puits (12). Prenez deux fois à droite, puis à gauche sans vous arrêter. Vous verrez ce qui semble être une issue sur la droite, mais n'y allez pas car vous ne pourrez pas y reprendre votre respiration. Placez-vous en (13) et faites un saut en arrière pour être à côté de la maison. Rampez par le petit passage et prenez le tube en caoutchouc dans le tiroir. Montez sur le pont pour sauter au-dessus du mur, puis grimpez à l'autre pont et rampez pour retourner en (11). Passez ensuite par ce couloir (14).
(15) La fourche est cachée ici. Sortez et passez au-dessus de la petite grotte. Combinez la fourche et le tube pour avoir une catapulte. Utilisez-la sur les planches à gauche. Prenez ensuite le battant de cloche et sautez dans le trou du coin droit.
(16) Dans cette pièce se trouve une torche éteinte, à allumer ici (17). Jetez la torche dans le trou (18), puis descendez à l'échelle. N'allez pas tout droit, car vous finiriez empalé. Allez à droite, puis encore à droite (vers la torche allumée au mur). Rampez entre les pics pour trouver la vingt-et-unième rose (20).
(21) Enflammez les racines de l'arbre avec votre torche.
(22) Utilisez le cœur ici, puis passez la porte et avancez jusqu'à la fin du niveau.

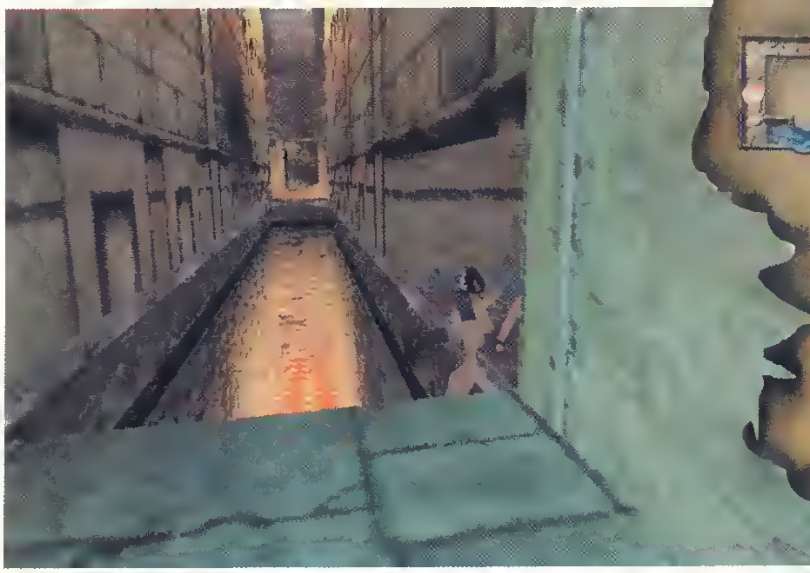
3-2 : LE LABYRINTHE
(1) Passez derrière le banc de gauche pour déclencher une cinématique.
(2) Appuyez sur les boutons dans cet ordre : milieu, gauche et droite. Allez ensuite vers le fond de l'église en frôlant les bancs et en suivant l'itinéraire (3), (4) et (5) afin que les squelettes fantomatiques ne puissent vous atteindre.
(6) Prenez la poussière d'os, puis retournez à l'urne (2) en évitant les squelettes.
(7) Passez par ce couloir en vous hissant au bout. Grâce à l'interrupteur, vous avez ouvert cette porte (8). Actionnez le mur du fond pour avoir la vingt-deuxième rose. Allez ensuite en (9) et laissez-vous tomber dans le trou.
(10) Passez par la première ouverture pour arriver ici (ne montez donc pas toutes les rampes en bois), puis sautez sur la gauche. Accrochez-vous pour vous balancer jusqu'en (11). Sautez ensuite sur le rebord tout proche pour aller chercher la vingt-troisième rose en (12). Retournez en (10) par le même chemin. Tirez l'interrupteur au centre. Traversez le pont (13), puis allez en (14) en passant par le centre d'un autre système de ponts (15). Prenez le bestiaire que vous trouvez à droite au centre.

Plan 2 :
(16) Rendez-vous en face. Avancez jusqu'à voir une lumière blanche et grimpez ici (17). Servez-vous du plafond pour avancer (18), puis prenez la vingt-quatrième rose au bout du tunnel (19).
(20) À partir d'ici, suivez les lumières blanches en sautant par-dessus les trous. Si vous tombez, faites le tour pour repartir au début où les lumières vous attendent. Au bout, laissez-vous glisser et passez par la Vierge de Fer (21).

3-3 : LE VIEUX MOULIN
(1) Point de départ. Allez tout de suite à gauche puis à droite.
(2) Servez-vous de la corde pour aller chercher la torche ici.
(3) C'est à cet endroit qu'il faut allumer la torche. Jetez-la ensuite près des diablotins (4).
(5) Avec la corde, allez arracher une barre rouillée au portail tout en haut. Rendez-vous ensuite là où vous avez lancé votre torche.
(6) Allez prendre la vingt-cinquième rose dans ce tunnel puis retournez là où vous pouvez sauter sur la corde.
(7) Sautez pendant que vous glissez à partir de ces piliers. Ou (8) au (9), sautez vers la gauche et accrochez-vous. Continuez jusqu'au tunnel (10).
(11) Quand le passage estt trop étroit, passez sur le côté en vous accrochant.
(12) Prenez de la craie ici avec le pied-de-biche.

Niveau 3-2
Le labyrinthe. Presque entièrement dénué d'ennemis, ce niveau risque de vous poser des problèmes si vous n'aimez pas les puzzles complexes.

MICROMANIA
VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ?
Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !
VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ?
Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !
Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !
micromania.fr
LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS
SOS JEUX
GAGNEZ DES JEUX
CODES ET ASTUCES
E-NEWS MICROMANIA
Les Infos Micromania
A la une sur PC
La Xbox a été montrée, nous l'avons vue !
Soluce Tomb Raider : Sur les traces de Lara Croft
Soluce complète Escape From Monkey Island
Project IGI
Hitman : Tueur à gages
AVEC
funradio
Écoutez Groove Station
du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et GAGNEZ 5 JEUX le lundi à 19 h 30 !
Ne manquez pas l'émission
GAME ZONE sur GAME ONE multi-diffusée dans la semaine.
game one
LES MICROMANIA
MICROMANIA ANGERS
MICROMANIA CLAYE-SOUILLY
PARIS
75 MICROMANIA FORUM DES HALLES - Tél. 01 55 34 98 20
75 MICROMANIA MONTPARNASSE - Tél. 01 45 49 07 07
75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES - Tél. 01 42 56 04 13
75 MICROMANIA OPÉRA - Tél. 01 40 15 93 10
75 MICROMANIA ITALIE 2 - Tél. 01 45 89 70 42
75 MICROMANIA ÉOLE - Tél. 01 44 53 11 15
75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE - Tél. 01 56 80 04 40
RÉGION PARISIENNE
77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE - Tél. 01 64
78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - Tél. 01 34 65 32
78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN - Tél. 01
78 MICROMANIA PLAISIR - Tél. 01 30
78 MICROMANIA MONTESSON -
91 MICROMANIA LES ULIS 2 -
91 MICROMANIA ÉVRY 2 -
92 MICROMANIA LA DÉFENSE -
MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT
MICROMANIA LE MANS SUD
MICROMANIA CHÉRIMONT
MICROMANIA STRASBOURG
MICROMANIA MONTPELLIER
MICROMANIA NANTES
MICROMANIA NANTES ST-SEBASTIEN
MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUAIN
MICROMANIA PONTS-CONFORTEUR
MICROMANIA NANCY
MICROMANIA METZ SEMECOURT
MICROMANIA RONCQ
MICROMANIA LOMME
MICROMANIA LIBRAIRIE
MICROMANIA LILLE VIE
MICROMANIA VALENCIENNES
MICROMANIA LE MANS SUD
MICROMANIA CHÉRIMONT
MICROMANIA STRASBOURG
MICROMANIA MONTPELLIER
MICROMANIA NANTES
MICROMANIA ÉCULLY
MICROMANIA LOMME
MICROMANIA LIBRAIRIE
MICROMANIA SAINT-GENIS
MICROMANIA LE MANS
MICROMANIA ANNECY
MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
MICROMANIA MANTES
MICROMANIA GRAND-VAL
MICROMANIA AVIGNON
MICROMANIA AVIGNON SUD



■ CHAUD DESSOUS Allez déclencher l'interrupteur dans cette cavité pour accéder à la pièce suivante, où vous attend le premier ennemi du niveau : un lion qui ressemble beaucoup aux chiens du niveau précédent.

Niveau 4-1 (plan 1)
Vous devrez progresser dans les conduits en évitant les lasers des systèmes de sécurité. Attention aussi à ne pas courir lorsqu'un garde rôde dans les environs.

(13) Utilisez la craie sur la plaque de terre foncée.
(14) Avancez jusqu'ici, puis passez par le haut jusqu'au moulin hanté.
(15) Rampez dans ce petit passage ; en (16), vous devrez courir à travers les flammes, puis sauter aussi vite que possible dans l'eau à droite. Revenez près des flammes pour prendre la vingt-sixième rose.
(16) Plongez tout au fond et allez prendre la pièce ici, en évitant le démon, puis mettez-la ensuite dans la cage en (17). Retournez en (16) pour entrer dans le moulin.

Plan du moulin :
(18) Tirez cinq fois sur la roue, puis sautez pour vous accrocher à la barre (19). Lâchez-la au bon moment pour arriver sur la plate-forme d'en face. Sautez ensuite sur la plate-forme de droite (20) pour vous glisser sous la porte qui se referme.
(21) Mettez-vous face à la pente et sautez pour vous accrocher à la plate-forme dissimulée (21). Sautez et suspendez-vous à l'interrupteur sur le mur d'en face.
(22) Passez par ici pour quitter le moulin.

Plan général du niveau :
(23) Près de la demeure du cavalier, plongez ici et allez chercher la vingt-septième rose dans le tunnel (24).
(25) Sautez et accrochez-vous pour ramper dans ce tunnel.
(26) Vous allez devoir sauter en passant par le rebord en pierre (26), une fenêtre (27), le toit du porche (28) et la deuxième fenêtre (29). Il vous faudra faire un saut avec élan sans vous accrocher pour atteindre l'extrême bord du toit du clocher (30). Laissez-vous tomber dedans et tournez la roue pour finir le niveau.

NIVEAU 4 :
4-1 : L'ÉTAGE MAUDIT
Plan 1 :
(1) Point de départ. Prenez à gauche, puis restez baissé pour éviter les lasers (2) et allez à gauche. Sautez par-dessus le trou, puis accroupissez-vous avant que le laser ne revienne.
(3) Récupérez ici le marteau, puis allez dans l'autre couloir, baissez-vous pour éviter les lasers et allez chercher la vingt-huitième rose (4). Repartez en (1) où des lasers se sont mis en route ; sautez par-dessus celui du bas, puis baissez-vous jusqu'à pouvoir courir à l'échelle.
(5) Marchez dans ce couloir pour ne pas attirer l'attention et utilisez le

Niveau 3-3
Le vieux moulin. Pour réussir à sauver le prêtre, vous devrez parvenir à contrôler l'esprit du cavalier immortel. Une petite visite guidée du moulin ne sera pas de trop non plus.

Attention à ne pas relâcher le bouton d'action si vous êtes accroché.

meilleur multimédia sur cdandco.com

cdandco, le spécialiste des logiciels et accessoires de jeux

Attachez vos ceintures, co vo décoiffer...
199F*
Réf. PC : 154.522

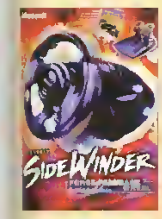
Un maximum de sensation forte à un prix très attractif !
Réf. PC : 155 470
129F*

Avec votre bombardier, plongez au cœur des combats !
Réf. PC : 155.517
349F*

SIMULATION

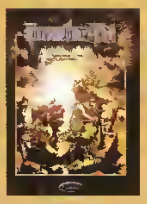
La victoire au bout des doigts !
Réf. PC/MAC : 211 103
449F*

Prenez la pôle position !
Réf. PC : 211 005
890F*

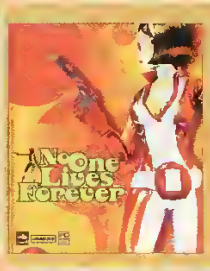


Pour un maximum de sensations !
Réf. PC : 201 095
990F*

Vivez le film avec ce 2nd opus !
Réf. PC : 153.936
299F*

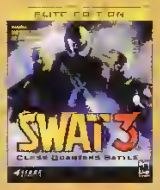


Un nouveau souffle pour l'Héroïc Fantasy !
Réf. PC : 155 125
369F*



Jouez les agents secrets, incornez Cote Archer
349F*
Réf. PC : 155.445

L'Univers d'Alice revu par un maître de Quake !
349F*
Réf. PC : 155 443



Endossez l'uniforme d'un policier de Los Angeles
Réf. PC : 156.020
349F*

Tremblez moussaillons !
Réf. PC : 154.681
320F*

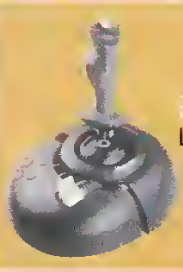
ACTION/AVENTURE

Prenez le contrôle !
Réf. PC : 211 010
249F*

Le top du vol !
Réf. PC/MAC : 211 101
349F*

Mettez les gaz !
Réf. PC : 211 111
399F*

Que la force soit avec vous !
Réf. PC : 211 115
290F*



La force n'est rien sans maîtrise !
Réf. PC : 211.114
790F*

Un réalisme à vous couper le souffle !
Réf. PC : 211 090
329F*

* Les prix sont mis à titre indicatif et peuvent être modifiés sans préavis

PASSEZ VOTRE COMMANDE

Sur Internet
www.cdandco.com
Paiement sécurisé

• Par téléphone
0811 02 34 56
7 jours/7 de 9h à 24h
(Prix Appel Local)

• Par Minitel
3615 CDCO
(2,23 F/mn)

RETROUVEZ-NOUS AUSSI SUR TPS
• Canal 82

cdandco.com
MULTIMÉDIA & JEUX VIDÉO

PLUS MULTIMÉDIA, Y'A PAS

Niveau 4 (plan 2 et 3)
C'est à partir de là que vous devrez éviter d'attirer l'attention des gardes ou, si vous ne supportez pas de laisser quelqu'un en vie derrière vous, les sniper avec le HK.

marteau sur la grille au bout.
(6) Grimpez sur la droite de l'échelle dès que le laser est passé. Cassez la paroi abîmée sur votre gauche pour entrer dans ce tunnel et avoir accès à une autre section du bâtiment.

Plan 2 :
(1) Marchez à droite et tuez le garde avec la visée laser.
(2) Passez par ce conduit pour atteindre l'autre couloir sans risque.
(3) Allez prendre, en marchant, la carte près du garde assoupi.
(4) Prenez l'ascenseur ici, ce qui vous amène à un autre étage.

Plan 3 :
(1) Rampez jusqu'à pouvoir utiliser la carte pour ouvrir la porte triangulaire.
(2) Sans vous occuper des scientifiques, poussez le bouton de la table centrale.
(3) Tuez les trois gardes de cette zone avec des tirs à la tête.
(4) Appuyez sur le bouton pour faire sortir une combinaison de la capsule. Prenez la carte d'accès tombée au sol. Retournez à l'ascenseur (1) et à la carte (2).

Retour à la deuxième carte :
(5) Traversez les deux grands couloirs et utilisez la carte ici pour ouvrir ce conduit. Sur votre gauche, vous verrez une séquence d'explosions qu'il vous faudra mémoriser pour aller chercher la vingt-neuvième rose. Laissez-vous tomber au fond et accroupissez-vous vite. Vous arriverez sur une passerelle en hauteur.
À partir de maintenant, marchez tout le temps jusqu'à ce que le garde ait été endormi en (9).
(6) Marchez jusqu'ici pour récupérer un tissu.
(7) Descendez par cet escalier à l'étage inférieur.
(8) C'est dans cette pièce que se trouve le chloroforme. Combinez-le avec le tissu, puis utilisez-le sur le garde (9). Ouvrez la porte et tuez d'une balle en pleine tête le garde qui vous charge. Récupérez la carte qu'il laisse tomber.
(10) Utilisez la carte ici.
(11) Passez discrètement par les alcôves pour atteindre la porte du bout.
(12) Contrairement à ce que l'on vous a dit, tuez le scientifique et les gardes. Passez par la salle (13) et allez chercher la trentième rose en (14).
(15) Actionnez l'interrupteur dans la pièce en haut des escaliers pour couper le champ de force et dévalez-les pour aller chercher l'Iris (16).
(17) Quittez ce niveau par ce couloir.

4-2 : LA FUITE AVEC L'IRIS

Plan 1 :
(1) Point de départ.
(2) C'est ici que vous abandonnerez vos armes. La première caisse dans le couloir suivant contient des explosifs.
(3) Fouillez l'étagère pour avoir du chloroforme.
(4) Prenez du tissu dans le couloir. Combinez-les pour pouvoir vous débarrasser du garde en (5). Reprenez du chloroforme ici (6).
(7) La fouille du dernier bureau vous procurera une carte d'accès.
(8) Tapez le code d'accès (8526) de la carte ici.

Dans la dernière partie, marchez pour passer discrètement.

ROSE PLAQUÉE OR Il faut que vous collectiez les 36 roses pour avoir droit à un menu bonus avec des images et une présentation du prochain Tomb Raider.

ça se passe

comme ça

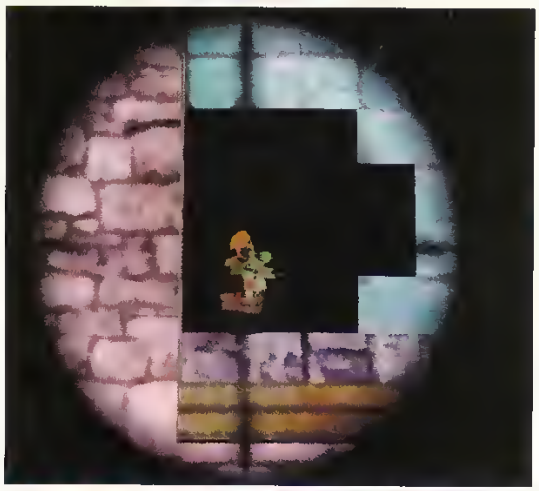
100% mag

Tous les mois, K-do chez McDo

Le magazine des 15/25 ans

Niveau 4-2 (plan 1)
Vous devrez vous séparer de vos armes au début du niveau, ce qui ne va pas faciliter vos rapports avec les gardes. Trouvez du chloroforme et des morceaux de tissu pour pouvoir disposer de ceux qui sont sur votre chemin.

(9) Abaissez la trappe au-dessus des toilettes.
(10) Accrochez-vous deux fois lors de votre descente pour ne pas subir de dommages. Mettez-vous en face de la chaîne et accrochez-vous-y. Descendez jusqu'au contrepoids, puis toujours sur la chaîne, faites un saut en arrière en maintenant les boutons de saut, de roulade et d'action pour arriver à prendre la trente-et-unième rose dans la cavité.
(11) Allez sur cette corniche, puis sautez à gauche sur la barre horizontale pour arriver en (12). Grimpez sur le toit de l'ascenseur, puis soulevez la trappe pour y entrer. Prenez ensuite l'autre ascenseur normalement. Appuyez sur le pavé numérique pour refermer les portes quand des gardes arrivent, et encore une fois pour activer le freinage d'urgence.



SNIPER SNIPÉ Surveillez les vitres du premier étage pour flinguer ces deux soldats. Une séquence plutôt classique et rapidement envoyée.

Plan 2 :
(1) Sortez par la trappe et servez-vous de la barre horizontale (2) pour sortir d'ici. Grimpez au mur avec les barres, puis sautez en arrière au niveau du conduit pour arriver sur une plate-forme (3). Accrochez-vous de nouveau à une barre et sautez, puis sautez à nouveau et accrochez-vous au conduit (4).
(5) Lorsque vous glissez, accrochez-vous aux deux barres (5) pour arriver en (6) sans vous faire carboniser. Sautez en (7).
(8) Après avoir passé la corde raide, prenez le chloroforme.
(9) Courez vers la droite à partir d'ici sans prêter attention au garde. Une balle perdue brisera l'aquarium.
(10) Prenez la trente-deuxième rose dans le coin de l'aquarium. Montez ensuite la rampe sur la gauche.

Plan 3 :
(1) Point de départ.
(2) Escaladez l'« échelle » à gauche pour arriver à la plate-forme
(3) Puis faites en sorte que le sniper tire sur cet extincteur pour avoir la trente-troisième rose. Le bouton juste à gauche coupe les lasers devant la porte en bas.
(4) Sautez ici pour que le garde détruise involontairement le système de sécurité au sol. Ouvrez la porte (5).
(6) Marchez jusqu'aux interrupteurs et actionnez-les. Traversez les autres pièces jusqu'à la trappe (7)

13ème RUE
LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE
vous êtes libre le 13 ?
vous êtes libre le 13 ?
www.13emerue.fr
13ème RUE la chaine action et suspense applique toujours la même méthode : rapidement elle captive ses victimes avec une sélection de programmes mortels : Policier, Science-Fiction, Fantastique, Paranormal, Horreur... puis elle augmente leur rythme cardiaque jusqu'à les faire succomber au plaisir de la peur. Attention vous êtes sûrement sa prochaine victime.
13ème RUE, la télé qui fait peur à voir.
SUR LE CÂBLE ET SUR
CANALSATELLITE
LE MEILLEUR DU NUMERIQUE

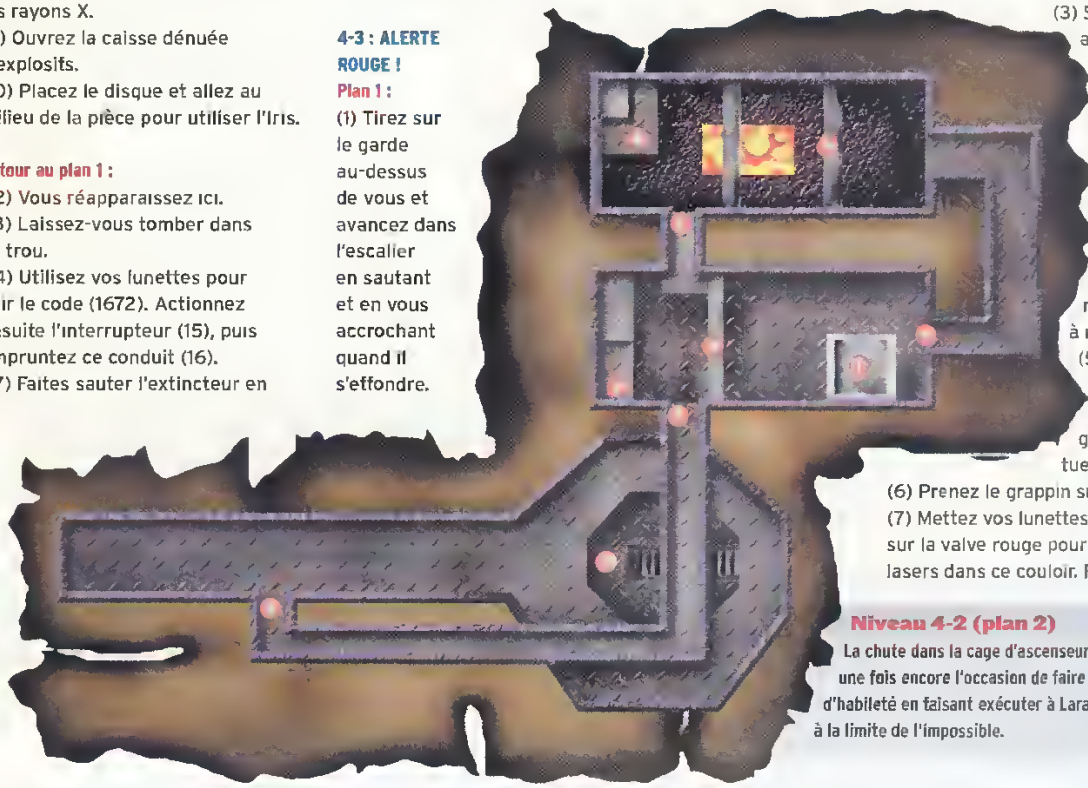
RAYONS X Regardez bien ce qu'il y a dans les caisses avant de les ouvrir. Ce serait dommage de partir en fumée si près du but.

du plafond. Actionnez ensuite ce bouton (8) pour mettre en route les rayons X.
(9) Ouvrez la caisse dénuée d'explosifs.
(10) Placez le disque et allez au milieu de la pièce pour utiliser l'Iris.

Retour au plan 1 :
(12) Vous réapparaissez ici.
(13) Laissez-vous tomber dans ce trou.
(14) Utilisez vos lunettes pour voir le code (1672). Actionnez ensuite l'interrupteur (15), puis empruntez ce conduit (16).
(17) Faites sauter l'extincteur en tirant dessus pour pouvoir emprunter ce passage.

4-3 : ALERTE ROUGE !
Plan 1 :
(1) Tirez sur le garde au-dessus de vous et avancez dans l'escalier en sautant et en vous accrochant quand il s'effondre.

Ne ratez pas la trente-quatrième rose dans cette cavité (2).
(3) Sautez en avant pour vous accrocher à la plate-forme.
(4) Défoncez la partie inférieure du mur et mettez-vous à ramper.
(5) Sautez et accrochez-vous à la grille, puis tuez le garde.
(6) Prenez le grappin sur les caisses.
(7) Mettez vos lunettes et/ou tirez sur la valve rouge pour voir les lasers dans ce couloir. Faites des



Niveau 4-2 (plan 2)
La chute dans la cage d'ascenseur sera une fois encore l'occasion de faire preuve d'habileté en faisant exécuter à Lara des sauts à la limite de l'impossible.

SCOREGAMES
MULTIMEDIA

REMBOURSEMENT INTEGRAL*

SCOREGAMES
VOUS REMBOURSE*
VOTRE MAGAZINE
DANS SES 38 MAGASINS !

Pour connaître le SCORE-GAMES le plus près de chez Vous :
Rendez-vous page 161
ou consultez le minitel : 36-15 SCOREGAMES*
ou Internet : WWW.SCOREGAMES.COM

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com

COUPON GEN4 PC N°141
Bon pour 29,50 francs de réduction
sur tout achat
supérieur à 250 F.
-29,50 F
Valable du 31/01/01 au 28/02/01
offre non cumulable avec toute autre opération

Niveau 4-2 (plan 3)
Quand vous serez pris pour cible par le sniper, n'oubliez pas de vous mettre près de l'extincteur pour qu'il le tasse sauter et révèle involontairement une rose.

roulades au bon moment pour passer en dessous des rayons.
(8) Cet ascenseur vous mènera aux stands de tir.
(9) Commencez par celui-ci et détruisez toutes les cibles avant qu'elles n'aient atteint la ligne blanche pour ouvrir le stand pour expert à droite (rechargez la partie si vous échouez).
(10) Dans ce stand, faites le même exercice que précédemment (c'est un peu plus difficile) alors que la pièce se remplit de gaz. Rechargez la partie si vous échouez.
(11) Cette pièce s'ouvrira si vous avez fait un sans-faute ; prenez la trente-cinquième rose qui s'y trouve.
(12) Prenez le fusil à grappin dans un des casiers et n'oubliez pas le grappin à l'endroit indiqué. Continuez dans le couloir à gauche.
(13) Accrochez le grappin à la grille du plafond (attendez le viseur vert), puis balancez-vous à la corde du grappin et accrochez-vous au mur abîmé pour atteindre l'ouverture à droite (14). Reprenez l'ascenseur puis repassez par l'épreuve des lasers. Utilisez le grappin sur le tronçon de l'escalier au-dessus de vous. Balancez-vous et sautez en (15), puis agrippez-vous tout de suite en (16) pour échapper à une mort affreuse.

Les torches sont très peu utiles dans ce dernier Tomb Raider. Inutile de les stocker.

Plan 2 :
(1) Sautez sur la caisse à droite (2) et trouvez un bon point de vue pour abattre discrètement le garde.
(3) Tirez sur l'interrupteur pour ouvrir ce passage.
(4) Tuez très vite les deux soldats et grimpez à la corde de droite que l'un d'eux a laissée pour vous balancer jusqu'à la grille près du plafond.
(5) Il y a ici un conduit avec un mur qui peut servir d'échelle. C'est par là que vous quitterez le niveau.
6 Vous devrez combattre ici un cyborg très résistant. Sautez sur la caisse et tirez sur la valve rouge pour que l'eau envahisse la salle, puis tirez sur le cyborg en tournant autour de la caisse. Avant de lui infliger le coup de grâce, remontez sur la caisse, car l'eau sera électrifiée à sa mort.
(7) À partir de la caisse, sautez sur les conduits inclinés. Mettez-vous sur la

CUISTOT CORIACE Si vous lui en laissez le temps, il ne fera qu'une bouchée de vous.

Niveau 4-3 (plan 1)
Les épreuves d'adresse sont à l'honneur dans cette partie du niveau où vous devrez sauter d'un morceau d'escalier effondré à un autre ou rouler sous des rayons laser mortels.

Niveau 4-3 (plan 2)
Vous ferez ici connaissance avec le cyborg, un robot à l'apparence humaine, mais en fait quasiment invulnérable.
Comme les héros de *Terminator*, vous devrez recourir à toutes sortes de stratagèmes pour en venir à bout.

SCÈNE D'ACTION Sautez de caisse en caisse en évitant la pince. Passionnant.

droite et sautez, puis, pour les deux derniers sauts, appuyez sur les boutons d'action, de roulade et de saut. Pour le tout dernier saut, allez sur la gauche pour sauter sur la passerelle en métal et prendre un grappin. Montez sur le conduit et tirez avec le fusil à grappin sur la grille située au plafond. Servez-vous de la corde pour sauter en (7) et couper le courant. Allez chercher le morceau de clé sur le cyborg, puis remettez le courant et retournez en (4).
(8) Sprintez tout le long de ce couloir en restant loin des réservoirs jaunes (qui explosent sous l'impact des balles).
(9) Allez vous cacher derrière le bar et activez le bouton. Repartez par là où vous êtes venu pour aller en (10). En plus de l'hélico, un cyborg vous poursuivra. Sautez par-dessus les trous en vous méfiant des flammes. 11 Courez jusqu'ici et déclenchez l'interrupteur pour piéger le cyborg ici (12). Vous pouvez recharger la partie s'il a réussi à passer.

Les armes normales sont presque sans effet contre le cyborg.

(13) À partir d'ici, les salles seront pleines de gaz. Rendez-vous ensuite en (14) et sautez sur la caisse pour tirer le levier.
N'oubliez pas la trente-sixième rose dans cette petite cavité (15). C'était la dernière !
(16) Allez ici en ignorant l'homme au masque à gaz et tirez le levier pour diriger le gaz dans la salle du cyborg. Une fois qu'il est mort, allez prendre le second morceau de clé sur son corps. Combinez-le avec le premier morceau. Retournez ensuite en (5) et grimpez à l'échelle pour terminer ce dernier niveau. ■

- Gary Laporte

Jeux en réseau : Gratuit* : plus de 50 titres
Jeux en solo : Shoot-them-up, réflexion, plate-forme...
Downloads : Démos, patchs, add-ons...
Shopping : Softwares et accessoires PC - Mac, consoles, DVD...
Magazine : Tests, astuces, solutions, reportages, vidéos, événements, forums...

m6game.fr, portail jeux de M6net, fournisseur d'accès gratuit* à tout ce qu'on aime.
www.m6game.fr

Stupidité cosmique

Stupid Invaders | Aidez des aliens demeurés à quitter la Terre ! Et vite !

CHEAT CODES

American McGee's Alice
Pour utiliser ces codes, allez dans le menu de config , choisissez Options du Jeu et cochez la case « Activation » sur la console Durant une partie, appuyez sur la touche « ~ » pour ouvrir la console, puis entrez l'un des codes suivants .
god Mode God
give all Toutes les armes et munitions
wuss Toutes les armes sans les munitions
noclip Passer à travers les murs
health X Donner de la vie (entrez le chiffre de votre choix au lieu de X)
notarget Invisible
cg_cameradist -45 Vue subjective
cg_cameradist 128 Vue objective
Map X Choix du niveau (remplacez X par l'un des noms suivants) :
centipede1
centipede2
facade
fortress1
fortress2
funhouse
garden1
garden2
garden3
garden4
grounds1
grounds2
gvillage
hedge1
hedge2
hedge3
jlair1
jlair2
keep
pandemonium
potears1
potears2
potears3
qlair
rchess
skool1
skool2
tower1
tower2
tower3

PAUVRE PÈRE NOËL Désencombrez la cheminée en utilisant le Coin-Coin WC pour dissoudre le gros barbu en rouge et blanc coincé dedans.

Débiles, écœurants, vomitifs, kitsch, vulgaires... Les adjectifs ne manquent pas pour décrire nos quatre antihéros venus d'ailleurs et le délirant univers dans lequel ils évoluent. À vous de vous mettre à leur niveau pour les aider à quitter notre planète (enfin !).

LA MAISON À LOUER

Poursuivi par le très professionnel Bolok, Bud n'a rien trouvé de mieux que d'aller s'enfermer dans les toilettes. Approchez-vous de la cuvette et ramassez la ventouse, puis prenez sur les étagères le papier-toilette de Gorgious et le Coin-Coin WC. Associez le papier-toilette et la ventouse, puis utilisez le résultat sur la fenêtre pour que Bud puisse jouer les rois de l'évasion.

Passez sur le toit, allez parler au Père Noël coincé dans la cheminée, puis libérez cette dernière en dissolvant le Père Noël à l'aide du Coin-Coin WC. Passez ensuite par la cheminée.

Une fois dans la crypte, prenez le tonneau d'acide sulfurique, le pied-de-biche et l'entonnoir sur la droite. Faites sauter le couvercle du cercueil avec l'outil approprié, puis fourrez l'embout de l'entonnoir entre les lèvres du zombie et faites-y couler une bonne rasade d'acide sulfurique. Il sera tout à coup beaucoup moins récalcitrant à vous confier la clé. Grimpez ensuite à l'échelle de l'autre côté de la pièce et utilisez la clé sur le cadenas.

Dans la cave, placez la tapette à souris géante devant l'escalier (quand vous placerez le curseur au bon endroit, il sera écrit « devant l'escalier ») et allez actionner l'interrupteur. Apparemment, la tapette à souris géante ne fait pas partie de l'entraînement des tueurs à gages. Au rez-de-chaussée, allez à gauche, puis ouvrez la porte marron au fond du couloir. Dans le garage, prenez la fusée dans la boîte des feux d'artifice, puis retournez dans le couloir et prenez la porte bleue.

Dans la cuisine, allez actionner le tiroir, juste sous la grosse soupière verte, et prenez le briquet. Retournez dans le couloir et repassez devant l'escalier pour atteindre la porte bleue sur la gauche. Placez la fusée dans l'âtre et allumez la mèche. En plus de faire un joli feu d'artifice, vous venez, par la même occasion, de vous débarrasser d'une cigogne qui vous aurait gêné plus tard. Retournez dans le couloir et grimpez hardiment les marches de l'escalier.

Ouvrez une porte sur la droite et prenez la clé à l'intérieur de la machine à laver, puis retournez dans le couloir et franchissez la porte située en face de l'escalier, menant à l'étage supérieur. Prenez dans l'armoire l'un des collants de Candy (excitant, non ?). Ouvrez ensuite le tiroir avec la clé pour vous emparer d'un sèche-cheveux, puis montez au deuxième étage et pénétrez dans le grenier. Passez par la porte en bois sur la gauche, puis allez dans le coin sombre à gauche au milieu de la pièce pour actionner un interrupteur (déplacez le curseur jusqu'à ce qu'il change d'apparence, et donc de fonction). Une fois la lumière allumée, fermez la malle pour pouvoir monter dessus et atteindre la manivelle. Utilisez cet ustensile dans le trou au milieu du cadre de la fenêtre.

Une fois dehors, prenez la planche et utilisez-la sur la corniche pour pouvoir atteindre l'autre côté. Grimpez à l'échelle pour atteindre

LE LIQUIDATEUR Après le Père Noël, Bud s'attaque à un pauvre zombie sans défense. Stupid Invaders, un jeu corrosif, dans tous les sens du terme !

CRYING HITMAN
N'entrez pas dans cette pièce : Bolok vous y attend.

le toit, puis passez par la cheminée dont la fusée a délogé la cigogne. Vous voilà dans la salle du vaisseau spatial. Ne tentez pas l'exploration de la pièce, car Bolok bondirait du placard pour vous changer en glaçon. Utilisez les collants de Candy sur l'armoire pour piéger le terrible tueur à gages. Repassez par l'échelle de la cheminée et refaites tout le chemin en sens inverse jusqu'à la cuisine (qui se trouve au rez-de-chaussée, sur la gauche de l'escalier). Allez dehors en passant par la porte de derrière, puis utilisez les collants et la tondeuse. Vous aurez compris toute l'ingéniosité du plan machiavélique de Bud : les collants, entraînés par la tondeuse, vont tirer l'armoire hors de la maison et éliminer, pour un temps, le malchanceux Bolok. Retournez dans la maison et remontez jusqu'au deuxième étage par les deux escaliers pour regagner le grenier. Prenez cette fois la porte bleue à droite et saisissez-vous de la rallonge électrique de la télé. Passez ensuite par la porte rouge pour arriver dans la salle du vaisseau spatial. Utilisez la rallonge sur la prise électrique près de la porte, puis le sèche-cheveux sur la rallonge pour libérer vos amis de la gangue de glace.

Etno va maintenant vouloir récupérer son encyclopédie humaine. Après la longue scène cinématique, allez actionner la valise, puis prenez la petite batterie déchargée placée sur le côté. Utilisez-la sur la prise de l'autre côté de la salle, tout au fond à gauche. Parlez à l'ordinateur en abordant le sujet du cricket, puis en maintenant que vous comptiez emmener ledit ordinateur quand il abordera la question. Ensuite, utilisez la batterie sur le SMTV et actionnez-le. Après la scène cinématique, prenez l'encyclopédie dans le coffre-fort, puis retournez dans la salle principale pour déclencher à nouveau une cinématique de plusieurs minutes.

L'USINE À BOUSE

Regardez et prenez un petit poulet pour avoir une réaction explosive de la volaille malingre, puis reprenez votre chemin. Près de l'usine, allez en bas à gauche (le curseur indiquera « Prendre cette direction »), puis revenez à l'écran précédent. Parlez au poulet géant. L'explosion nucléaire qui en résultera vous permettra d'utiliser l'accès aux égouts.

Vous prenez le contrôle de Candy. Allez tout en bas de l'écran et continuez à avancer jusqu'à tomber à un étage inférieur. Frappez à la porte, puis ouvrez-la pour pénétrer dans le nid d'amour de Nelson.

Vous repasserez à Gorgious. Avancez jusqu'à pouvoir utiliser une échelle, puis déclenchez l'interrupteur de l'ascenseur. Sortez de la fosse à bouse de vache et allez utiliser l'ascenseur en haut à gauche. Empruntez la passerelle pour atteindre la pièce voisine, puis, dans celle-ci, montez la volée de marches. Prenez la louche et utilisez-la deux fois sur la soupière pour alléger la marmite, puis récupérez cette dernière. Passez à la pièce voisine et montez les marches. Coiffez-vous de la grande marmite pour pouvoir prendre le marteau en bouse sans vous faire truffer de plombs, et faites taire la poule bavarde d'un coup de cette superbe œuvre d'art. Utilisez l'ascenseur pour redescendre d'un étage et allez déclencher l'interrupteur. Montez l'escalier en colimaçon, puis allez à droite et utilisez le marteau sur l'ouvrier pour pouvoir lui emprunter la bonbonne de gaz. Reprenez l'escalier, allez dans la pièce voisine et utilisez la bonbonne sur l'endroit baptisé « Aller ici ».

Maintenant que le charmant toutou est en orbite, prenez sa niche et passez par la porte derrière laquelle se trouve un skate-board. Placez la maison du canidé devant le coffre et montez pour vous saisir du treuil. Retournez déclencher l'interrupteur pour redescendre, puis allez à droite et utilisez le treuil sur la troisième vache à partir de la gauche. Actionnez deux fois le treuil, puis utilisez le skate sur la vache. Poussez-la et utilisez l'ascenseur. Poussez trois fois de suite la vache, puis ouvrez la porte pour pouvoir la faire passer. Prenez le crochet et utilisez le levier.

Avec Candy, allez vers le haut dans la pièce voisine (la salle de bains) et prenez la lame de rasoir en regardant dans le tiroir. Subtilisez ensuite l'huile pour le corps sur le bord de la baignoire. Retournez dans la pièce principale et prenez le pouf gonflable de l'autre côté de la pièce. Utilisez l'huile sur la charnière pour qu'elle ne grince plus et ne réveille pas Nelson, puis ouvrez la porte et sortez. Allez sur la gauche en haut de l'écran, jusqu'à pouvoir poser le pouf gonflable à un endroit appelé « Sur le sol », puis montez dessus et utilisez la lame du rasoir sur le pouf gonflable. Ouvrez la porte et prenez l'aspirateur (enfin, le tuyau) dans le couloir de droite. Allez dans la pièce à côté et utilisez la tenue ad hoc pour être en mesure de plonger dans l'aquarium. Avancez jusqu'au sous-marin jaune et entrez-y. À gauche, vous verrez un aquarium avec un tofu à l'intérieur. Grimpez sur l'escabeau pour pouvoir le capturer. Il n'y a rien d'intéressant sur la droite, à moins que vous ne souhaitiez couler le sous-marin. Quittez cet endroit et reprenez l'échelle par laquelle vous êtes venu.

Si vous voulez regarder un objet, faites un clic droit. Si c'est possible, l'œil deviendra une main.

CHEAT CODES

Alice (suite)
utemple
wchess1
wchess2
wforest
give x Faire apparaître un objet
Remplacez x par l'un des mots suivants
_knife.tik
w_cards.tik
w_mallet.tik
w_jackbomb.tik
w_eyestaff.tik
w_icewand.tik
w_jacks.tik
w_blunderbuss.tik
w_demondice.tik
w_ragebox.tik
w_watch.tik

HUMAINS HOMICIDAIRES N'hésitez pas à massacrer cet humain naïf le qui vous gêne dans votre progression.

Allez ensuite à droite pour ouvrir le petit placard du haut et découvrir une bonbonne de gaz. N'attirez pas l'attention du cuisinier, car il vous prendra pour une autre bestiole à découper. Utilisez le tuyau sur la bonbonne de gaz, puis allumez-la ainsi que la cuisinière. Posez ensuite le tofu sur la pile de poissons pour empoisonner sournoisement le cuisinier. Prenez ensuite le seau près du frigo, puis appuyez sur le bouton pour ouvrir les portes de l'ascenseur. Regardez le tableau de commande dans la cabine. N'appuyez que sur le « 2 », puis sortez de la cabine. Allez à gauche, puis continuez et tournez à droite sur le chemin de planche jusqu'à atteindre une énorme porte. Appuyez sur le bouton pour vous faire aplatir et passer sous le rideau d'acier devant lequel vous êtes passé tout à l'heure.

Une fois votre forme initiale recouvrée, descendez les marches et allez sur la gauche pour prendre la boîte de chili près des petites caisses. Descendez ensuite les marches et passez par la double porte entre les tapis roulants. Approchez-vous de la porte juste au-dessus de Candy. Gorgious et la vache vous diront qu'il faut réchauffer le chili con carne. Allez à gauche et ne parlez surtout pas au Redneck, car votre troublante ressemblance avec un poulet pourrait vous être fatale. Utilisez plutôt le levier pour le coincer sous le tracteur. Allez ensuite près de la porte sur la droite et enlevez la barre de fer pour pouvoir l'ouvrir. Retournez dans la cuisine et faites chauffer le chili. Allez le donner à la vache, puis offrez-lui votre seau pour que la pauvre bête puisse se soulager.

CHEAT CODES

Giants
Pendant le jeu, appuyez sur le bouton « T » ou « Y », puis entrez l'un des codes suivants et appuyez sur la touche Entrée
Basefillerup Toute l'énergie de la base
Pleasehealme Toute l'energie
Gimmiegifts Boutique de souvenirs instantanée
Itsmyparty Cuitodrome instantané
Basepopulate Travailleurs smarties instantanés
Mapshowitall Voir toute la carte
Basegoveryfast Construction de la base accélérée
Ineedspells Mana illimitée
allmissionsare goodtogo Tous les niveaux

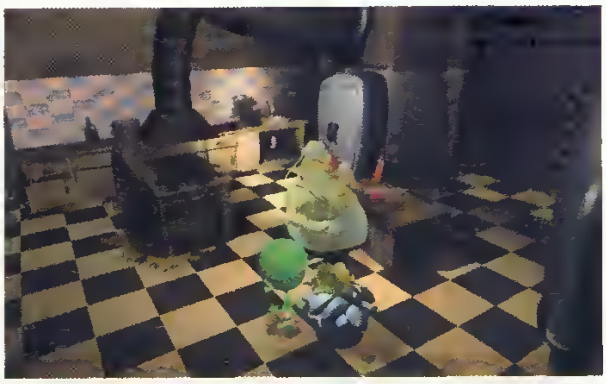
LA ZONE 52

Stéréo a trouvé une méthode originale pour se libérer de sa cage de verre, et c'est donc avec lui que vous débuterez dans la dernière des trois parties du jeu. Dirigez-vous vers le bas de l'écran, puis sortez et avancez sur l'ensemble de passerelles pour atteindre un ascenseur, dans lequel vous appuierez sur le bouton marqué d'un « 1 ». Après la scène cinématique, sortez du couloir et allez vers la salle du gaz (à gauche à l'écran). Ramassez la bonbonne verte et utilisez-la sur la valve de gaz hilarant (celle avec un sourire) de l'autre côté de la pièce. Sortez et allez dans la salle de dissection (à droite), puis dirigez-vous vers l'extrémité de la corniche (sur la gauche de l'écran), utilisez le rideau de fer, puis combinez la bonbonne de gaz hilarant avec le tuyau. Prenez ensuite l'ascenseur à droite pour arriver en bas, à la salle de dissection.

Prenez deux fois le pied d'Igor pour pouvoir l'arracher, puis emparez-vous de la carte magnétique qu'il porte dans sa chemise. Sortez ensuite de la salle de dissection grâce à l'ascenseur et retournez dans le couloir. Reprenez l'ascenseur et appuyez sur « 2 ». Prenez votre courage à deux mains et retournez dans la prison du début par la série de passerelles. Approchez-vous de la brique spatiale qui est à gauche dans la salle près de Bud et utilisez la carte magnétique sur le verrou pour la « libérer ». Récupérez la pauvre petite bête, puis refaites tout le chemin jusqu'à l'ascenseur (oui, encore une fois !). Appuyez sur le bouton « 3 ». Avancez jusqu'à ce que vous atteigniez une plate-forme. Utilisez-la, puis servez-vous du pied d'Igor sur le podocode pour avoir accès à la salle principale.

Passons à Candy, qui est, une fois de plus, dans la mouise. Parlez sept fois de suite à la mouche, qui traîne fièrement sur son tas d'excréments, jusqu'à ce qu'elle accepte de vous sortir de ce trou. Descendez, puis montez les marches et avancez jusqu'au robot femelle

SIÈGE ÉJECTABLE Posez le pouf gonflable ici à l'endroit appelé « Sur le sol ». Il va vous servir de nacelle de sauvetage pour échapper à Nelson.



CADEAU EMPOISONNÉ Posez le tofu sur la pile de poissons pour que le cuisinier passe l'arme à gauche et vous laisse enfin tranquille.

en mauvais état. Une fois de plus, l'irrésistible sex-appeal de Candy va faire son effet.

Nettement moins romantique, Gorgious se retrouve parmi les ossements en décomposition des extraterrestres qui sont passés sur le billard du docteur Sakarin. Ramassez les boyaux de l'alien juste à côté de vous, ainsi que son crâne et utilisez ce dernier sur le caniveau radioactif pour récupérer de ce délicieux liquide. Allez un peu plus haut ramasser le petit os d'alien et combinez-le avec les boyaux pour obtenir un superbe grappin bio. Avancez-vous ensuite sur la corniche, où Gorgious va faire la preuve de ses extraordinaires dons de monte-en-l'air.

Utilisez votre grappin de récupération, puis ramassez la cale de bois, ce qui aura un effet inattendu. Retirez à nouveau une autre cale de bois pour arriver à hauteur des barreaux. Utilisez le crâne empli de substance radioactive pour faire fondre les barreaux.

Vous réapparaissez dans la chambre froide. Avancez jusqu'à l'autre bout de la pièce pour emprunter l'échelle près de la porte. Là, prenez le crochet en fer sur le tuyau. Allez utiliser cet instrument sur le conduit de gaz à l'autre bout de la pièce. Retournez près de l'échelle pour utiliser le crochet sur la porte et provoquer une réaction explosive. Allez vers le coin en haut à gauche et servez-vous du petit marteau pour briser la glace et vous saisir de la hache. Avancez-vous ensuite vers la sortie ; vous vous ferez racketter par une table, une cuisinière et un tabouret. Utilisez la hache sur le tabouret pour filer une belle trousse au mobilier délinquant, puis traversez les deux salles suivantes.

CHEAT CODES

Gunman Chronicles

Dans le menu « demarrer », sélectionnez « executer » Entrez C:\sierra\gunman\gunman.exe -dev -console La commande « console » sera disponible dans le menu principal du jeu. Vous pouvez cliquer dessus ou appuyer sur la touche « ~ » pour faire apparaître la console. La console ouverte, utilisez l'un de ces codes pour modifier le jeu.

God Mode God
Noclip Passer à travers les murs
Impulse 101 Toutes les armes et les munitions
Map (voir liste des cartes) Passer au niveau correspondant
Give (voir liste des objets) Donne l'objet correspondant
Cartes :
Takeoff
Rusted
Meltdown
Highnoon
Frontier
cinematic1
cinematic2
cinematic3
cinematic4
city1a
city1b
city2a
city2b
city3a
city3b
end1
end2
mayan0a
mayan0b
mayan1
mayan3a
mayan4
mayan6
mayan8
rebar0a
rebar0b
rebar2a
rebar2b
rebar2c
rebar2d
rebar2e
rebar2f
rebar2g
rebar2h

SPECIALISTE VPC DEPUIS 1989

PC CD-ROM JEUX neufs

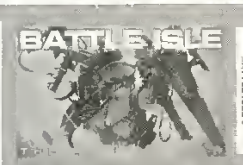
VOTRE JEU 48H CHRONO
EN
04.73.60.00.18
WWW.CENTURY-SOFT.COM
FAX 04.73.60.00.17

nouveautés

AGE OF SAIL 2 vf 287
AVALON HILL SQUAD LEADER vf 289
BATTLE ISLE 5 ANDOSIA WAR vf 329
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 169
DUCATI WORLD vf 289
EUROPEAN SUPER LEAGUE vf 289
EVIL ISLAND vf 329
F1 WORLD GRAND PRIX 2000 299
FORD RACING 2001 vf 195
FREEDOM vf 289
FRONTIER LAND vf 329
GIANTS vf 319
GUNLOCK vf 329
HEIST vf 199
KINGDOM UNDER FIRE vf 329
NBA 2001 vf 329
ONI vf 289
ORIGINAL WAR vf 319
PACK SPORT UBI SOFT vf 289
PIZZA CONNECTION 2 vf 289
PROJECT BLAIR WITCH 3 vf 279
QUAKE 3 MISSION PACK 195
ROGUE SPEAR PLATINUM ED vf 289
SETTLERS 4 vf 329
SIMON THE SORCERER vf 289
STUNT GP vf 285
THEME PARK INC vf 329
TIPING OF THE DEAD vf 289
WEST FRONT SPECIAL FORCES 289
WORMS WORLD PARTY vf 195
Z 2 vf 289

4 X 4 EVOLUTION vf 289
4 X 4 SCREAMER vf 289
AGE OF EMPIRE 2 vf 289
AGE EMPIRE 2 conqueror vf 239
AIRLINE TYCOON vf 289
ALEXANDRA EQUITATION vf 239
ALICE vf 329
ANNO 1602 ROYAL EDITION vf 279
ASHERON'S CALL nf 239
B 17 vf 329
BALDURS GATE 2 vf 329
BATAILLE D'ANGLETERRE vf 329
BATTLE ZONE 2 vf 279
C&C ALERTE ROUGE 2 vf 329
C&C L'INTEGRALE + ALERT vf 199
CALL TO POWER 2 vf 329
CANAL + FOOTBALL 2000 vf 189
CHEVALIERS D'ARTHUR vf 289
CHICKEN RUN vf 299
CLOSE COMBAT 5 vf 329
COLIN MC RAE RALLY 2 vf 299
COMBAT FLIGHT SIM 2 vf 329
CRIME CITIES vf 239
CRIMSON SKIES vf 329
CULTURES vf 289
DARK PROJECT 2 vf 329
DE SANG FROID vf 299
DEEP FIGHTER vf 289
DELTA FORCE 2 vf 289
DEUS EX vf 329
DEVIL INSIDE vf 199
DIABLO 2 vf 329
DINO CRISIS vf 269
DIV GAMES STUDIO vf 329
DRACULA RESURRECTION vf 169
DRACULA 2 vf 289
EARTH 2150 vf 329
EL DORADO vf 279
ENTRAINEUR 2000/2001 vf 325
EGYPTE 2 vf 289
EUROSPORT vol 1 ou 2 vf 279
F1 MANAGER vf 329
FARE GATE vf 269
FIFA 2001 vf 329
FLIGHT SIMULATOR 2000 vf 379
FORCE COMMANDER vf 195
FOURMIS GOLD vf 329
GIFT vf 289
GRAND PRIX 3 vf 199
GROUND CONTROL vf 319
GROUND CONTROL scen vf 195
GUNMAN CHRONICLES vf 329
GUNSHIP 3 vf 289
GUY ROUX 2000 vf 289
HALFLIFE GENERATION edit vf 189
HEAVY METAL FAKK 2 vf 279
HEROES 3 shadow death vf 289

HEROES CHRONICLES 1 to 4 vf 169
HITMAN CODENAME 47 vf 329
HOMEWORLD CATACLYSM vf 279
ICEWIND DALE vf 329
IN COLD BLOOD vf 329
INSANE vf 315
JEKYLL & HYDE vf 289
JET FIGHTER 4 vf 279
L'ODYSEE vf 249
LA LEGENDE du prophete vf 299
LES COCHONS DE GUERRE vf 195
LINKS 2001 vf 329
LNF football manager 2001 vf 329
LULA 2 : pimperator vf 329
MADDEN NFL 2001 vf 329
MAXIMUM FLIGHT compilation 239
MEGAPACK 6 ou 9 compil 239
MERCEDES TRUCK RACING vf 279
MESSIAH vf 249
METAL CONFLICT vf 289
METAL GEAR SOLID vf 279
MIDTOWN MADNESS vf 149
MIDTOWN MADNESS 2 vf 279
MIGHT & MAGIC VIII vf 299
MIGHT & MAGIC crusaders vf 229
MONKEY ISLAND 4 vf 329
MOTOCROSS MADNESS 2 vf 279
NHL HOCKEY 2001 vf 329
NO ONE LIVES FOREVER vf 329
OPERA FATAL vf 169
PACIFIC AIR WARRIORS vf 199
PANZER GENERAL 3D BERLIN vf 329
PARIS MARSEILLE RACING vf 199
PHARAON vf 199
PHARAON GOLD vf 289
POLICE QUEST SWAT 3 elite vf 329
PRO RALLY 2001 vf 289
PROJECT BLAIR WITCH 1 ou 2 vf 279
PROJECT IGI vf 329
RAINBOW SIX GOLD vf 149
RALLY 2000 edition special vf 195
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS vf 319
ROGUE SPEAR vf 195
ROGUE SPEAR covert oper vf 239
ROGUE SPEAR urban opera vf 145
ROGUE SPEAR platinum ed vf 289
ROLAND GARROS 2000 vf 189
ROLLER COASTER TYCOON vf 195
ROLLER COASTER gold edit vf 289
ROLLER COASTER scen 1 ou 2 149
RUGBY 2001 vf 329
RUNE vf 289
SACRIFICE vf 329
SETTLERS 3 AMAZONES vf 179
SHEEP vf 279
SHERIFF FAIS MOI PEUR vf 189
SHOGUN vf 329
SIM CITY WORLD EDITION vf 329
SOLDIER OF FORTUNE vf 289
STARCRAFT + BROODWARS vf 199
STARFLEET COMMAND 2 vf 329
STARSHIP TITANIC vf 329
STAR TREK ELITE FORCE vf 289
STAR TREK NEW WORLD vf 329
STARLANCER vf 249
STARSHIP TROOPERS vf 289
STUPID INVADERS vf 319
SUDDEN STRIKE vf 329
SUPERBIKES 2001 vf 319
SUPERKARTING vf 239
SYDNEY 2000 vf 299
TACHYON nf 279
THE LONGUEST JOURNEY vf 199
THE SIMS vf 329
THE SIMS SCENARIO vf 189
THANDOR vf 329
TIGER WOODS PGA 2001 vf 329
TIMES OF CONFLICT vf 279
TOMB RAIDER 5 chronicles vf 319
TONY HAWKS PRO SKATER 2 vf 189
TOTALLY UNREAL compilation 225
UEFA MANAGER 2000 vf 249
V. RALLY 2 vf 229
WALL STREET TRADER 2001 vf 289
WARLORD BATTLECRY vf 289
WARM UP POLE POSITION vf 279
WAR TORN vf 289
WIZARD & WARRIORS nf 329
X COM 3 + ecstatica + carma 239
YANNICK NOAH 2000 vf 279
ZEUS vf 329



CD PROMO

NOUVEAUTES*
ALERTE ROUGE vf 129
AUSTRIESS + WALLSTREET 129
EVOLVA vf 99
EXCESSIVE SPEED vf 99
F18 + ADD ON vf 99
FIFA 99 vf 129
IMPERIUM GALACTICA 2 99
GUERRILLA vf 99
HYPE + TONIC TROUBLE vf 129
KA 52 TEAM ALIGATOR 99
NBA 2000 vf 129
NEED FOR SPEED 4 vf 129
RAINBOW SIX vf 99
SEVEN KINGDOM 2 nf 99
SHADOWMAN vf 99
SIM CITY 3000 vf 129
SORTILEGES + FORESIA vf 129
SOULBRINGER vf 99
SOUTH PARK RALLY vf 99
THEME PARK WORLD vf 129
TUROK 2 vf 99
UNREAL 49

49 F
[illegible]

99 F
[illegible]

129 F
[illegible]

149 F
[illegible]

ACCESSOIRES

MAXI GRAVEUR IDE Reinscriptible CD-RW 4X4X32
890F

3D PROPHET 2 MX 32mo AGP4X2X... 1190
MAXI GAMER COUGAR 32 mo TNT2 PCI 790
MAXI SOUND FORTISSIMO carte son PCI 289
MICROSOFT SIDEWINDER game pad USB 149
MICROSOFT SIDEWINDER game pad PRO 249
SIDEWINDER FORCE FEEDBACK 2 790
SIDEWINDER GAME VOICE 449
DVD ROM 12X + acces + soft 1150
GRAVEUR MAXI CD RW 4X4X32X + acces 990
GRAVEUR MAXI CD-RW 8X4X32X + acces 1590
CAISSON MAXI SUBWOOFER +4satellites 1290
GAME THEATER XP GUILLEMOT 1290

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 2

NOM
PRENOM
ADRESSE
CP TEL
VILLE
TYPE DE MACHINE
☐ CHEQUE ☐ certifie etre majeur pour CD charme
☐ CARTE BLEUE date d'expiration
No

TITRES PRIX

Frais de port
☐ NORMAL 25F
☐ COLISSIMO 32F garantie 48H
☐ CONTRE REMBOURSEMENT 75F
☐ CD ROM
☐ * Materiel 60F 48H
TOTAL A PAYER
Signature

BOÎTE À BOUSE Cette boîte de chili, assez difficile à trouver, devra être réchauffée avant d'être proposée à la vache.

MAC GYVER Donnez à Gorgious des boyaux, un crâne et des os d'alien, et il se sortira de toutes les situations les doigts dans le nez ! Et en plus, on en trouve partout !

Une fois de plus, vous commencez avec Candy abandonnant un amant endormi dans un lit (sauf que c'est un robot, cette fois). Volez une partie de l'argent que le robot cache sous son canapé, puis sortez et allez payer la mouche géante. Prenez ensuite la passerelle. Vous voilà face à un casse-tête : il y a 21 téléporteurs, que vous ne pouvez apparemment pas emprunter au hasard. La solution est simple : filez dans le premier téléporteur, ce qui vous transférera au téléporteur 2. Vous devez en fait additionner les numéros des téléporteurs de départ et d'arrivée pour savoir quel téléporteur utiliser ensuite. Ici, il s'agit donc du téléporteur 3, qui vous emmène alors au 5. J'ose espérer que vous savez quel est le prochain téléporteur à utiliser (pour information : 3+5=8). Continuez ainsi jusqu'au vingt-et-unième et dernier téléporteur.

CHEAT CODES

Gunman Chronicles

Cartes :
rebar2i
rebar2j
rebar2k
rebar2l
rebar3b
rebar3d
rebar3e
rust1
rust2a
rust2b
rust3a
rust4a
rust4b
rust4c
rust5a
rust6a
rust6b
rust6c
rust6d
rust7a
rust7b
rust7c
rust7d
rust7e
rust8a
rust9a
west1

Repassons à Stéréo ; la première action à effectuer est, étrangement, de cliquer sur l'écran, puisque le curseur n'apparaît pas, avant de traverser la pièce pour aller utiliser le téléporteur de l'autre côté. Utilisez ensuite la pédale, puis la brique spatiale avec le bouton poussoir pour maintenir la porte secrète ouverte. Repassez par le téléporteur pour pouvoir emprunter cette porte et vous retrouver face à un casse-tête qui mettra vos méninges à rude épreuve. Il faut que vous reproduisiez dans l'ordre les couleurs qu'émet le bouton. C'est tout. La séquence de couleurs change à chaque fois, nous ne pouvons donc pas vous aider sur ce coup-là. Au pire, si vous avez du mal à retenir les couleurs, notez-les pour ne pas les oublier. Quand vous aurez reproduit la séance de dix couleurs, vous ouvrirez une deuxième porte secrète. Refaites le tour de la pièce pour emprunter la porte de sécurité, puis avancez-vous vers la chaise (cliquez dessus s'il ne se passe rien).

Bud se réveille enfin de son coma, et, grâce à un extraterrestre un peu vicelard, va se retrouver dans la gigantesque salle de bains. Allez vers les toilettes et utilisez la grande cuvette des WC, un domaine que Bud connaît, à l'évidence, bien et maîtrise à la perfection. Une fois qu'il est arrivé tout en haut du tuyau, continuez sur la droite jusqu'à la pièce voisine, puis servez-vous de la plate-forme. Vous voici dans le labyrinthe.

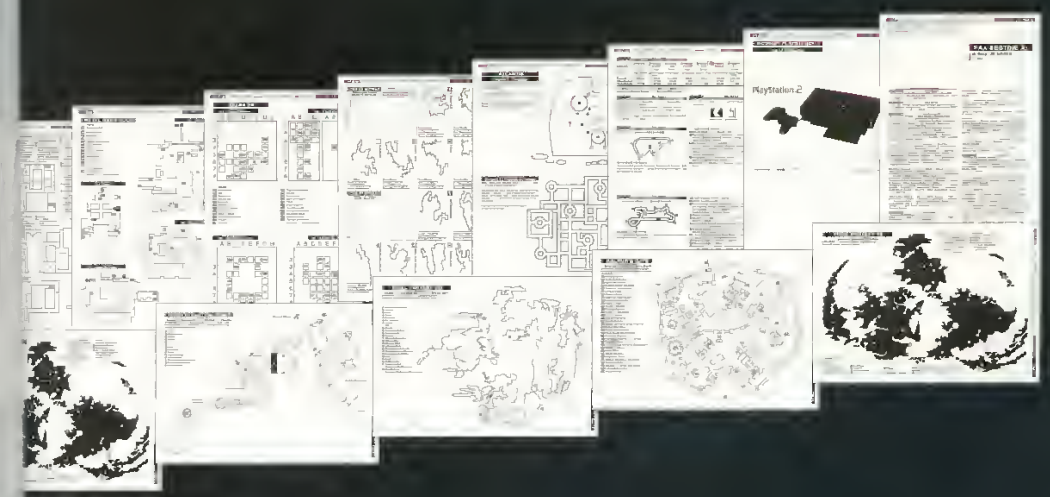
À partir d'ici, suivez précisément ces instructions. N'oubliez pas qu'il s'agira toujours d'indications par rapport à l'écran (et non au personnage). De plus, quand l'indication qui mène à l'écran suivant est appelée autrement que « Par ici », elle est indiquée entre parenthèses. Si rien n'est indiqué, c'est que la bonne direction est celle appelée « Par ici ».

Allez vers le bas (entrer dans le labyrinthe), à droite vers le poteau (« Tourner ici »), vers le bas (« Aller ici ») et encore une fois vers le bas. À partir de là, allez vers le haut à gauche (ce n'est en fait pas une impasse), puis vers le bas à gauche, vers le haut trois fois et vers la gauche. Ensuite, dirigez-vous vers le bas deux fois, à gauche, puis en haut, puis en bas (« Par là »). Allez maintenant en bas, à droite et une dernière fois vers le bas. Vous déclencherez

CURIOSITÉ MAL PLACÉE Voilà ce qui arrive quand on appuie sur un bouton sans savoir à quoi il sert.

350 SOLUTIONS PAR FAX !

3617 TIPS



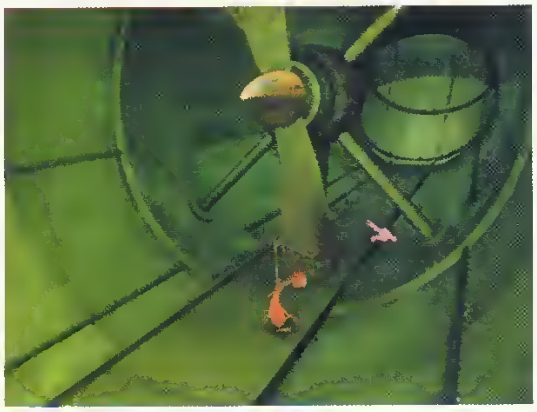
COMMENT ÇA MARCHE ?

1. Sélectionnez sur le minitel 3617 TIPS les astuces, solutions ou plans que vous souhaitez recevoir.
2. Toujours sur 3617 TIPS (ce sera indiqué sur l'écran), inscrivez votre numéro de fax ou votre adresse, selon que vous choisissez de recevoir vos articles par fax ou courrier.
3. Vous recevrez quelques minutes plus tard vos articles par fax. Dans le cas du courrier, il sera posté le jour même, au tarif rapide, pour toute demande passée avant 14h.

08 36 68 8477
Astuces/solutions par TÉLÉPHONE (8477=TIPS)

3615 TIPS
Astuces/solutions par MINITEL

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo. PC et Consoles.



ROBOT POLI Maintenant que le robot a obligeamment retenu le ventilateur pour que vous puissiez passer, retirez-le de là.

DÉDALE À COBAYE Bud, telle une souris de laboratoire, doit parvenir à se sortir de ce labyrinthe. La souris a sûrement de meilleures chances de réussir.

CHEAT CODES

Gunman Chronicles

Cartes
west2
west3a
west3b
west4a
west4b
west5b
west6a
west6b
west6c
west6d
west6e

Objets
weapon_fists
weapon_gausspistol
weapon_shotgun
weapon_minigun
weapon_beamgun
weapon_dml
weapon_Spchemicalgun
ammo_gaussclip
ammo_buckshot
ammo_minigunClip
ammo_beamgunclip
ammo_dmlclip
ammo_chemical
item_healthkit
item_armor
player_armor
vehicle_tank

Sacrifice
Pendant le jeu, ouvrez la console en appuyant sur Control, Shift et « ~ ». Entrez alors l'un de ces codes
@ **yourbulletscannot harmme** Invincibilité
@ **castratethe heathens** Collecter des âmes rouges
@ **bythepowerofgrey skull** Toute la vie
@ **ihavethepower** Toute la mana
@ **dontfearthereaper** 32 âmes
@ **ragebuilding** Passer les niveaux jusqu'au niveau 9
@ **timeisonmyside** Compte à rebours du sort à zéro

une scène cinématique qui est sûrement la plus longue (et la plus ennuyeuse) de toute l'histoire des jeux vidéo.

Passez ensuite par le trou et ramassez l'alien vert pour que Bud se mette à le mâcher et s'échappe de ce trou. Allez ensuite parler au robot en choisissant les répliques où vous lui proposez de lui masser les pieds. Passez ensuite derrière le ventilateur et retirez le robot pour que le ventilateur se remette en route et vous propulse à l'extérieur.

Allez vers le bas, puis trois fois vers l'ouest et prenez le tuyau d'arrosage. Allez ensuite deux fois vers le sud, puis six fois vers l'est. Soulevez le rocher pour que le squelette bascule, vous permettant ainsi de vous saisir de son crâne. Revenez à gauche, progressez de trois écrans vers le nord et sauvegardez avant de parler dans le cornet acoustique.

Vous prenez le contrôle d'Etno dans une situation précaire, puisqu'il est sur le point de finir carbonisé dans un grille-pain géant. Rendez-vous immédiatement vers le bas de l'écran et utilisez le ressort pour sortir à toute vitesse du grille-pain. Prenez ensuite le pod de téléportation et servez-vous de la plate-forme mobile. Utilisez ensuite les escaliers et les échelles qui se trouvent sur la droite d'Etno. Continuez sur la passerelle pour arriver à une plate-forme. Allez vers le bas jusqu'à arriver à une autre plate-forme. Dirigez-vous ensuite vers le haut de l'écran et grimpez à l'échelle. Sortez le rat de l'engrenage dans lequel il est coincé, puis refaites tout le chemin en sens inverse. Montez alors sur la petite plate-forme et appuyez sur l'interrupteur vert. Quittez la plate-forme pour aller vers le bas de l'écran, appuyez sur le bouton, puis utilisez le sas d'accès.

Vous passerez à Stéréo, qui va vivre une grande aventure pleine de suspense. Traversez la grande salle, puis rejoignez la pièce voisine. Voilà.

Nous revenons alors à Bud, toujours coincé face à sa montagne. Faites-en le tour en allant d'abord vers le bas, puis à droite pour revenir au désert. Allez à l'est, au nord, puis à l'ouest pour arriver de l'autre côté de la montagne. Placez le tuyau d'arrosage sur la prise d'eau, puis utilisez le crâne pour raccourcir le tuyau. Allez vous servir du tapis roulant en haut à gauche. Éloignez-vous de la fusée et allez dans la pièce à gauche pour utiliser le panneau de contrôle.

Nos cinq extraterrestres en fuite se précipitent vers le vaisseau, mais le docteur se dresse sur leur route. Seul Candy peut les tirer de ce mauvais pas. Descendez par les échelles de deux étages, puis sautez par le trou pour sortir de la fumée. Utilisez l'ascenseur juste à côté, puis avancez et prenez le baril. Reliez le tuyau au baril, puis retournez dans la fusée et actionnez la roue d'ouverture. À l'étage supérieur, abaissez le levier rouge, puis passez au dernier étage pour mettre le contact. Vous n'avez plus qu'à admirer l'impressionnante cinématique de fin, qui montre l'échec des plans du docteur Sakarin et la destruction totale de la Terre ! ■

- Gary Laporte

DANS L'ENGRENAGE Progressez de plate-forme en plate-forme pour atteindre le rat qui coince tout le mécanisme. Où est Lara quand on a besoin d'elle ?

AU BORD DE LA CRISE DE NERFS ?

25 F EN KIOSQUE

UNE SEULE SOLUTION

PC FORCE

Courrier des lecteurs

Après des fêtes arrosées et une terrible gueule de bois, le Teignard revient, à cran.

Girl's power

Cher Teignard,
je suis certaine que je ne suis pas la seule à vous écrire mais je suis sûre que ta censure est sans limite et que tu n'aimes pas les filles. Pourtant, j'aimerais que tu publies cette lettre afin que les lectrices de *Gen4* osent enfin se manifester. Franchement, vous avez tendance à oublier votre lectorat féminin, les filles ont le droit d'aimer les jeux vidéo et de s'informer. Votre magazine est limite sexiste et en plus, vous ne testez que des jeux violents ou de voitures. Vous pourriez aborder des sujets qui nous touchent un peu plus (note du Teignard : hum oui, j'aime ce qui est tactile...), mettre plus de photos d'hommes à demi nus (note du Teignard : de moi, donc), pourquoi pas une rubrique un peu tendance du genre « où sortir ». Ce ne sont que quelques conseils pour rendre votre magazine plus attrayant et plus accessible à nous toutes. Je trouve également injuste de t'en prendre ainsi au pauvre Rémy. Je suis certaine que tu es jaloux parce qu'il écrit mieux que toi et qu'en plus il a des choses à dire, lui. Au lieu de t'en prendre à lui et d'essayer de nous monter contre lui, tu ferais bien d'écouter son enseignement.
Pour finir, j'aimerais que tu me conseilles, si tu en es capable, des jeux moins machistes et violents.
Alice
PS : Je plains la pauvre Sophie, ce ne doit pas être facile pour elle de vivre dans un tel environnement et je la soutiens.

Vous pourriez aborder des sujets qui nous touchent un peu plus, mettre plus de photos d'hommes à demi nus.

Morceaux choisis

- J'aimerais savoir quel est la mailleur carte tirée à la base de la puce GeForce2 MX
- J'ai passé beaucoup de temps au téléphone avec des charmants techniciens
- Je m'appelle JB, j'ai 13 ans et je vous lis depuis 19 ans.

Hum,
rassure-toi, Sophie va très bien, merci pour elle. Il faut croire que passer la moitié de sa vie à nos côtés n'est pas si déprimant, surtout lorsqu'on l'entend rire encore plus fort que nous... Et en plus, on vient de lui offrir une toute nouvelle copine toute neuve (Gaelle) avec qui rigoler. Alors comme ça, on devrait rajouter des rubriques « tendance », du genre « où sortir » ? Et pourquoi pas une rubrique Mode et Travaux pendant qu'on y est ? Ou bien des sujets du style « quel rouge à lèvres pour aller à une soirée réseau ? ». Et tu dis que tu es une joueuse qui veut s'informer ? Mais s'informer sur quoi ? Sur Black & White ou sur Alizée ? Je te signale que pour tout ce qui est trucs de filles (ou de mecs), y'a des journaux spécialisés (20 ans, Nova, Maximal, etc.) ! Alors comme ça, on ne teste que des jeux « violents ou de voitures » ? Et Chicken Run, c'est du poulet ? Et Call to Power 2, c'est de la conduite ? Et Stupid Invaders, t'en fais quoi ? Et Airfix Dogfighter, Fifa 2001, enfin bref, je n'ai eu qu'à ouvrir le dernier numéro... Alors d'une part on teste les jeux qui sortent (donc si t'es pas contente, adresse tes plaintes aux développeurs...
Je suis désagréable ?

“POURQUOI CHERCHER MIDI A QUATORZE HEURES ...”

19,50 F SEULEMENT !

PlaySoluces

le magazine de soluces et tips

PLAYSTATION - PS ONE - PS2

COMPUTEC MEDIA FRANCE

La lettre du mois

Les cahiers du cinéma

Hello,
grand joueur devant l'Éternel (alléluia !), j'ai pris conscience d'une évidence en rapport direct avec le sujet qui vous occupe (et moi par la même occasion) : le jeu. Effectivement, j'ai vu coup sur coup quatre films récents en DVD qui ont une parenté évidente avec notre loisir favori. Le très speedé (et très réussi) *Cours Lola, cours*, par exemple, offre trois versions d'une même histoire : difficile de ne pas l'interpréter (l'histoire) comme un niveau de jeu que l'héroïne tenterait trois fois de suite avant de le réussir enfin ! Il y a tout : les animations, les adversaires à déjouer (ambulance, vélo, méchants) et le bonus à récupérer (l'argent). Dans *Go*, c'est la construction à la *Pulp Fiction* qui nous rappelle les jeux d'aventure dans lesquels on passe d'un personnage à l'autre : les actions de chacun apportent leur pierre à l'édifice de l'histoire (bon, je pousse un peu mais il y a de ça). Dans *Passé virtuel*, le héros évolue carrément dans un univers permanent ultime (les années 30 à Chicago) dans lequel on peut tout faire : parler aux PNJ, combattre, enquêter et même... mourir. Et je mentionnerai *Matrix* juste pour le plaisir, ce film étant bourré de références à notre loisir. Bon, maintenant que je vous ai donné l'idée, qu'est-ce que vous attendez pour faire un dossier sur les influences du jeu sur le cinéma ? Hein ? Ma bénédiction ? Mais vous l'avez !
Marc

Hum,
bon, inutile de t'envoyer une vanne bien sentie à travers la figure, ta lettre étant probablement la plus intéressante reçue depuis environ, oula... au moins trois ans. Je te ferai donc grâce de mes traits d'esprit qui, en principe, foudroient les incultes 8 bits qui nous écrivent habituellement. Bon, le dossier que tu nous suggères a déjà traversé l'esprit de Thomas, et pourrait bien voir le jour dans nos colonnes dans un avenir proche.

Normal, c'est mon rôle), et d'autre part, tu fais preuve d'une mauvaise foi que je salue bien bas.
En ce qui concerne Rémy, je n'ai absolument rien contre lui, je l'autorise même à se défendre en personne dans MA rubrique. Comment pourrais-je en vouloir à un journaliste guindé et cœur d'artichaut qui voit l'influence directe de Buffon jusque dans les simulateurs de robots ?
Et pour finir sur une note positive (parce que tu vas finir par croire que je ne t'aime pas... hue hue hue), je te conseille évidemment Les Sims, No One Lives Forever (c'est un peu violent, oui, mais tellement tendaaaaaance) et Escape from Monkey Island. J'suis une crème quand même...

Foire aux questions

Salut Teignard,
tout d'abord, je tiens à féliciter l'ensemble de la rédaction.
Le magazine est très complet pour un prix très raisonnable. Comme je vais changer d'ordinateur (ben oui, un PII-350 128 Mo, pour un gros joueur comme moi, ça ne suffit plus ...). Donc, voici mes questions :
1. Quel processeur choisir ?
2. Quelle carte graphique choisir pour avoir un résultat époustouflant ?
3. Est-ce que la carte mère Asus A7V est la plus performante ?
4. Quel Windows choisir entre Win98 et Win ME (je joue beaucoup, je surfe peu).
5. Les offres faites durant ces périodes de fêtes par les grandes surfaces sont-elles valables ?
En attendant ta réponse, je te souhaite, ainsi qu'à toute l'équipe, de bonnes fêtes.
Emmanuel
PS : J'apprécie beaucoup le travail de Rémy.

Hum,
alors comme ça tu veux bazarder ton antiquité sous prétexte que tu es un gros joueur ? Ben voyons ! Il t'en faut toujours plus, hein, comme d'ailleurs tous ceux qui nous lisent ! Figure-toi qu'ici, on n'est pas comme ça ! Seb ne s'est jamais plaint d'avoir un P133 chez lui sur lequel il joue inlassablement à Police Quest, pas plus que Fred qui fait à peu près tout tourner sur son PII-350 à des niveaux de détail lamentables... Sans parler de Luc qui frappe, paraît-il, son PII-450... Jetons pudiquement un voile sur l'Athlon 1 GHz de Thomas qui nargue tout le monde...
Mais revenons à nos boulons.
1. Comme processeur, les Athlon (750 MHz ou 1 GHz) offrent de bons rapports prix/performances. Intel n'est clairement plus le leader du processeur et il ne faut pas hésiter à investir chez AMD. Les K6 et les Cyrix, c'est bien fini !
2. Là, en revanche, pas d'hésitation, il te faut (comme à tout le monde) une GeForce DDR. C'est sans conteste la meilleure carte graphique. Si vous comptez acheter un 800 MHz ou plus, prenez plutôt Geforce 2 (pas MX), plus adaptée aux grosses bécanes qu'aux petites.
3. Oui, cette carte mère fait partie du peloton de tête avec les Abit.
4. On a peut-être tort de se méfier, mais ici, on est restés à Windows 98 qui, après environ trois ans de service, peut se targuer de faire tourner correctement tous les jeux. On a eu peu d'expériences avec Windows MEuh (le logiciel vache... désolé). Donc on te conseille d'attendre un peu avant de changer.
5. Les offres sont non seulement alléchantes mais toujours très ludiques : il est effectivement très amusant de chercher le talon d'Achille de ces assemblages bon marché. Un moniteur 15 pouces avec un pitch de 0,27, 64 Mo de RAM, une carte mère sans marque, dépassée avec trois slots PCI, une carte son intégrée, des hauts-parleurs pourris, un lecteur CD ou DVD asthmatique...
Les possibilités sont nombreuses. Quant à tes félicitations à Rémy, tu n'as vraisemblablement pas

LE CINÉMA SELON LE TEIGNARD...

NOUVEAU - NOUVEAU - NOUVEAU - NOUVEAU - NOUVEAU

PLAYzone DVD

39,50 F SEULEMENT, LE MAGAZINE ⊕ LE DVD VIDÉO

N°2 Janvier 2001

NOUVEAU MAGAZINE DVD PLAYSTATION 2 & PSONE GUIDE DC•PC•INTERNET

PLAYzone DVD

REPORTAGE
BLOOD OMEN 2
SOUL REAVER 2
BAL DES VAMPIRES SUR PS2

RAYMAN REVOLUTION
RAYMAN EXPLOSE SUR PS2

GUIDE
LES 200 MEILLEURS JEUX PS

CHRONIQUE D'UN CHEF-D'ŒUVRE ANNONCÉ
FINAL FANTASY IX

SUR LE DVD
50 VIDÉOS DE JEUX EXCLUSIVES
UNIQUE !
⊕ DE 75 MN DE VIDÉO EN QUALITÉ DVD
⊕ La 1re vidéo de Gran Turismo 3
⊕ LE TEST COMPLET DE Dead or Alive 2

ONI
ENTRE CYBERPUNK & MAN

EXCLUSIF : LE DVD

L'ACTUALITÉ PLAYSTATION 2, DVD, INTERNET ET, AUTRES CONSOLES

39,50 F SEULEMENT !

DÉCOUVREZ SUR PLAYSTATION 2, LECTEUR DVD DE SALON OU LECTEUR PC/MAC

PLUS DE 50 VIDÉOS

conscience de ce que tu as fait... Informé, il s'est aussitôt emparé de ta lettre et a fait le tour de la rédaction au pas de course en hurlant : « Il y a des gens qui m'aiment ! » Un spectacle. . Atroce.

Je tenais à vous faire part du bulletin trimestriel de votre fiston DVD.

CDgénéré

Salut Teignard,
une petite remarque concernant la nouvelle présentation de *Gen4 PC* faudrait voir à remettre les CD comme avant, parce que là, ça ne va pas du tout ! Les deux CD sont dans une « pochette » au début du mag, sauf que le CD de Castrol Honda Superbike... a été mal placé (un peu trop haut) et s'est fait couper au massicotage ! C'est pas très malin ça ! Alors si vous pouviez faire attention dans les prochains numéros à la façon dont vous placez les CD, ça m'arrangerait ! Bye,
Sylvie

Allons bon,
je l'admets, au début, j'avais vaguement pensé à parler de bonne année, de bonne santé, tout ça... J'ai même eu une (toute petite) velléité de vous souhaiter les meilleures choses du monde (de bons jeux beaux et pas gourmands, pas buggés et qui ne plantent jamais) mais j'ai été radicalement stoppé dans mon élan en découvrant vos lettres à mon retour de vacances. Non mais oh, c'est pas fini oui ? Alors les CD encartés dans la couverture, ça n'allait pas. Maintenant qu'ils sont dans de vraies pochettes, ça ne va pas non plus ! On propose un DVD et y en a qui trouvent le moyen de râler ! Mais vous n'en avez pas marre de vous plaindre ? Vous avez des bécanes à 10 000 boules, vous jouez sur le Net, vous avez les moyens de soigner les bubons que vous éclatez dans la salle de bains et vous venez pleurer sur de malheureuses pochettes CD ? Tu as de la chance que je sois de bonne humeur, Sylvie, tu as failli m'énerver. Allez, renvoies-nous tes CD, on verra ce qu'on peut faire. ■

Salut Monsieur !
Je tenais à vous faire part du bulletin trimestriel de votre fiston DVD. Bien qu'il soit nouveau dans la classe, le petit révèle un comportement fainéant. Je ne voudrais pas vous alarmer mais son entourage devrait revoir son éducation. C'est-à-dire que votre fils ne dépasse pas la moyenne et ce par manque d'originalité. Les vidéos que votre fils nous a présentées sont navrantes : elles ont déjà été vues. J'admets qu'il a des difficultés pour boucler ses devoirs à temps mais il vaudrait mieux qu'il réfléchisse sur le dosage quantité/qualité. Dans son dernier devoir, il nous a présenté 21 éléments à corriger et force est de constater que tous n'étaient pas du meilleur cru. Il a tenté de se rattraper avec quelques goodies, comme disent les jeunes, mais peu nombreux et originaux pour être soulignés par notre conseil de classe. En somme : peu d'originalité et de rigueur. Si votre fils veut passer dans la classe supérieure, il va devoir se ressaisir ! En attendant de meilleurs résultats...
Jonathan

Monsieur,
veuillez excuser les mauvais résultats de notre fils mais sa récente intégration l'a déstabilisé et il a eu très peu de temps pour préparer son devoir. Ajoutez à cela un rhume et la disparition tragique de son chien Fifi et vous comprendrez mieux pourquoi il n'a pas eu les moyens d'exceller. Cependant, notre fils est en train de se ressaisir : ses parents lui ont offert du matériel high-tech (DV, bancs de montage, etc.) lui permettant d'égayer ses devoirs, mais en plus il est animé d'une motivation qui effraierait le plus enragé des jeunes cadres dynamiques ruiné par sa dernière start-up. Vous voyez, aucun souci à se faire : notre fils va devenir le premier de la classe.

VOUS ÊTES NOMBREUX À VOUS PLAINDRE

Cours de rattrapage

HOT LINES

ACCLAIM
Technique 01 41 06 59 97 de 17h à 19h
du mardi au vendredi.
Cheats tips 08 36 68 24 66 (2 23 F/mn)

ACTIVISION
Technique 01 41 06 59 95 de 17h à 19h
les lundi mardi mercredi et vendredi
Cheats tips 08 36 68 17 71 (2 23 F/mn)
Minitel 3615 Activision

SIERRA/HAVAS
Technique 01 46 01 46 50 24h/24h 7j/7
Cheats tips 08 36 68 46 50 (2,23 F/mn)

CODEMASTERS
Technique 04 72 65 81 91
lundi et mercredi de 17h à 21h samedi de 16h à 20h
Cheats tips 08 36 69 59 19 (2 23 F/mn)

CRYO
Cheats tips 08 36 68 36 82 (2,23 F/mn)

DISNEY
Toutes questions 01 53 75 50 50

EA
Technique 04 72 53 25 00 de 9h à 16h
du lundi au jeudi et le vendredi de 9h à 17h
Cheats tips 08 36 68 55 15 (2 23 F/mn)

EIDOS
Technique 01 41 06 96 75
du lundi au vendredi de 9h à 18h30
Cheats tips 08 36 68 19 22 (2 23 F/mn)

GT INTERACTIVE
Technique 01 41 06 59 95
du mardi au vendredi de 9h à 19h
et les lundi et samedi de 10h à 16h.
Cheats tips 08 36 68 17 71 (2 23 F/mn)
Minitel 3615 Activision

INFOGRAMES
Cheats tips 04 72 53 32 00
du lundi au vendredi de 14h à 19h
Adresse Infogrames France Service Hot line
4 rue des Drapeaux
69532 St-Cyr-au Mont d Or CEDEX France
Fax 04 72 53 32 50
Minitel 3615 INFOGRAMES
E mail support@infogrames fr

MICROÏDS
Technique 01 46 01 54 21
Cheat Codes 08 36 68 88 81 (2 23 F/mn)
Minitel 3615 Microïds

MICROSOFT
Technique 01 69 86 10 20
du lundi au vendredi de 9h à 19h et le samedi de 10h à 18h

TAKE 2
Technique 01 41 06 59 95
du lundi au vendredi de 10h à 13h.
Cheats tips 08 36 68 57 75
Minitel 3615 Take 2.

TLC EDUSOFT
Toutes questions 01 46 73 08 00 du lundi au jeudi
de 9h à 18h et les vendredi et samedi de 9h à 17h

UBI SOFT
Technique Tel 02 99 08 90 77
Fax 02 99 08 96 45
Du lundi au vendredi 10h30 à 12h30 et 13h30 à 19h30
Cheats tips 08 36 68 46 32 (2 23 F/mn)
Minitel 36 15 Soft (1 29 F/mn)
E mail hotline@ubisoft.fr

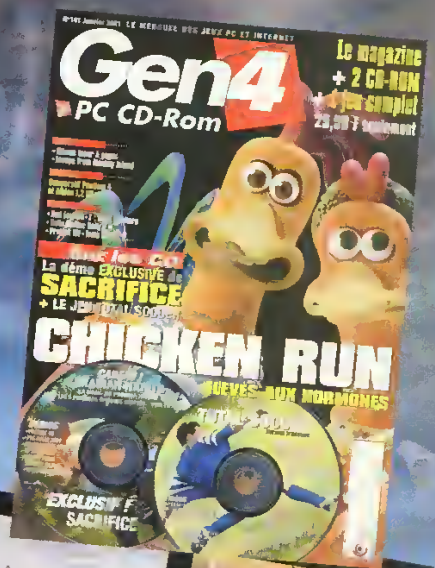
BOÎTE POSTALE

Vous pouvez m'envoyer vos lettres à l'adresse suivante :
Computec-Media France - Le Teignard
261, rue de Paris - Im. Le Méliès
93556 Montreuil Cedex
Et pour ceux qui n'ont ni stylo, ni imprimante, ni timbre... ni rien, ils peuvent m'écrire un *e-mail* à cette adresse **teignard@computec-media.fr**
C'est in, cool, fun voire wizz.

ABONNEMENT GEN4 PC CD-ROM - ABONNEMENT GEN4 PC CD-ROM - ABONNEMENT GEN4 PC CD-ROM

sacrifice

VOTRE HEURE EST VENUE ...



Gen4 PC CD-Rom L'ABONNEMENT (324 F PRIX EN KIOSQUE) + SACRIFICE LE JEU (349 F PRIX PUBLIC CONSEILLÉ)

POUR VOUS 519 F AU LIEU DE 673 F 50

SOIT UNE ÉCONOMIE DE 154 F 50

B U L L E T I N D ' A B O N N E M E N T

Oui, je m'abonne à Gen4 PC CD-ROM pour 1 an (11 numéros), avec en plus le jeu Sacrifice [SAC], qui me parviendra séparément en Colissimo suivi au prix exceptionnel de 519 F (France uniquement).

❒ Nouvel abonnement ❒ Réabonnement

❒ Pour un abonnement simple sans le jeu Sacrifice : 269 F (étranger et DOM-TOM 399 F)

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Pays : ..... Tél. : .....

Je règle par : ❒ chèque à l'ordre de Computec Media France

❒ carte bancaire n° ____ ____ ____ ____ expire fin : ____

Date : .../.../... Signature obligatoire :

B142C

Gen4 PC CD-Rom
Service abonnement
BP6
59718 Lille Cedex 9
Tél. 0 825 000 332 (0,99F/mn)

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. D'autres offres d'abonnement sont disponibles dans ce magazine.

Offre valable jusqu'au 25 février 2001.

Les données ci-dessus étant traitées informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre service abonnement. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant par écrit.

ZE AMAZING COUNTER-TERRORIST

PERCOLATOR

LE ROI DE LA TRICHE

PERCOLATOR, LA TRICHE, C'EST PAS SON TRUC !

Surf different*

Copyright photo : © SIPA

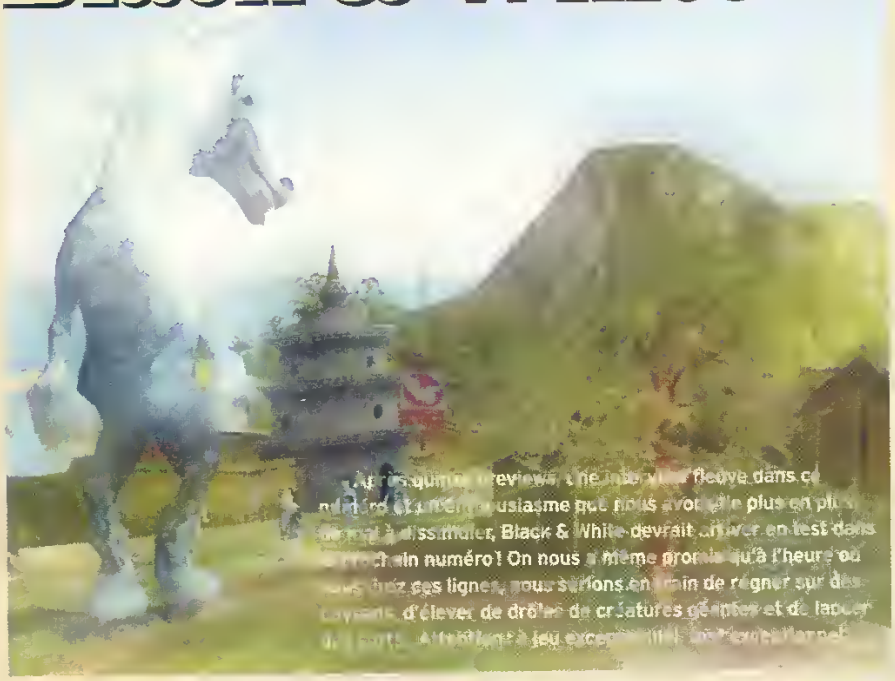
*www.gen4pc.com

Le site de Gen4 PC CD-Rom

En mars, was ist das ?

Une dizaine de sorties ce mois-ci, presque autant le mois prochain... Si Black & White est à l'heure, attention à la baffe !

Black & White



[illegible] previews, une [illegible] fleuve dans ce [illegible] enthousiasme que nous avons [illegible] plus en plus [illegible] assimiler, Black & White devrait arriver en test dans [illegible] numéro ! On nous a même promis qu'à l'heure où [illegible] ses lignes, nous serions en train de régner sur des [illegible] d'élever de drôles de créatures géantes et de lancer des sorts. [illegible] jeu exceptionnel [illegible]

Mais aussi...

Après la folie de Noël, les éditeurs baissent un peu le rythme de leurs sorties ! Dans la série Evil, on attend tout de même Evil Island, un Baldur's Gate en 3D absolument magnifique et Evil Twin, un jeu de plates-formes étonnant doté d'une ambiance à la Tim Burton. Autrement, Severance devrait aussi arriver (comme tous les mois ?), ainsi que Jeckyl & Hyde, le jeu d'aventure de chez Cryo. Ce n'est pas l'opulence, mais la qualité devrait être au rendez-vous !

Evil Islands

Gen4 PC CD-Rom

261, rue de Paris Im. Le Mélies
93556 Montreuil Cedex - France
Tél : 01 49 93 49 00 - Fax : 01 49 93 49 49
Site : www.gen4pc.com

Direction Computec-Media France
Président directeur général : Christian Geltenpoth
Directeur général (éditorial) : Didier Latil
Directeur général (finances) : Enno Eiche

Rédaction
Directeur de la publication : Didier Latil
Directeur des rédactions et rédacteur en chef : Olivier Canou
Rédacteur en chef adjoint : Sébastien Tasserie
Secrétaire général des rédactions : Julio Ballester
1re secrétaire de rédaction : Sophie Grimaud
Secrétaires de rédaction : Gaëlle Julien et Stéphane Moreau.
Chef de rubrique : Luc Santiago Rodriguez
Rédacteurs : Frédéric Dufresne et Rémy Goavec.
Media master : Jean Luc Lamau
Photographe : Jérôme Sonnet.
Ont participé à ce numéro : Khéridine Mabrouk, Noel Chanat, Stéphane Prince, Arnaud Cueff, Thomas Olouf, Gary Laporte et Loïc Claveau
Dossier Hardware réalisé par MicroScoop (microscoop@ifrance.com)
Directeur artistique : Frédéric Cauchy
Maquette : Régis Paillard

Service infographie
Ana Galvao et Laurence David

Publicité et marketing
Directeur commercial et marketing : Thierry Boyer.
Chefs publicité : Anne Duval et Grégory Bollack
assistés d'Aurelie Morère
Assistant marketing : Stéphane Lebrun
Maquette : Joaquim Vidal

Diffusion
Responsable de la diffusion : Chrystele Bono

Fabrication
Directeur technique de la rédaction : Julio Ballester
Responsable pre presse : Mireille Mugneret

Multimédia
Directeur : Jean Luc Lamau.

Finances et administration
Chef comptable : Kiruthmony Mao
Comptabilité fournisseurs et clients : Carole Cherchu.
Assistante ressources humaines : Sophie Badel.

Systèmes d'information et centre d'essai matériel
Directeur : Jean Frédéric Bruzek.

Abonnements
11 numéros France : 269 F DOM TOM et étranger : 399 F
Service abonnement
BP6 : 59718 Lille Cedex 9
Tél : 0 825 000 332 (0,99 F/mn) Fax : 03 20 12 11 12

Anciens numéros
BP1121 : 31036 Toulouse Cedex 1
Tél : 08 25 15 00 22 (0,98 F/mn) - Fax : 05 61 43 49 66

Régie numérique (DVD-ROM) :
Impact Media (www.impact-media.fr)
P.D.G : Claude Flammia
38, rue Garibaldi : 93108 Montreuil
Tél : 01 49 88 32 32 Tél : 01 49 88 32 42

Gen4 PC est édité par Computec Media France au capital de 56250000 F. P.D.G : Christian Geltenpoth (Principal actionnaire : Computec Media France.)
Siège : 261, rue de Paris, Immeuble Le Mélies - 93556 Montreuil Cedex - France
Commission paritaire : 1204 K 69731
ISSN : 1624 1088 Dépôt légal 1er trimestre 2001

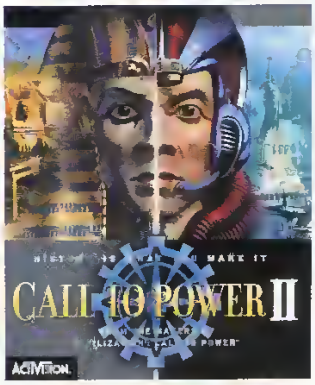
Imprimé par Duebecor à Torcy

L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41 d'une part, que « les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que « les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration » toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite (alinéa premier de l'article 40).
Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants de l'ancien Code pénal.
Crédits photos et © Copyright IDR
Tous droits réservés

DIFFUSION CONTROLE OJD 1999

IMAGE | SON | TÉLÉPHONIE | MICRO | ÉLECTROMÉNAGER

Stratèges et conquérants... à vos PC ! Avec BOULANGER

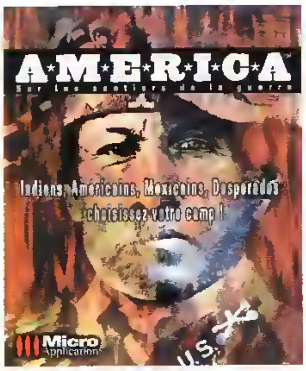


349 FRS
Call To Power II
ACTIVISION

Voici la suite de l'incontournable *Civilization !* De l'Antiquité à l'Ère moderne, faites preuve de diplomatie et de force pour créez la civilisation la plus puissante de la Terre.

99 FRS le titre
Exclusive Collection
UBISOFT

De l'action , encore de l'action, toujours de l'action ! Stratégie, course, action... Toute un collection à petit prix pour mettre vos nerfs à rude épreuve !

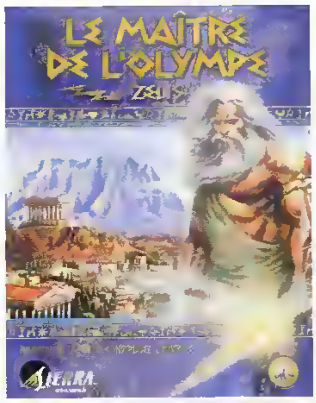


249 FRS
America
MICRO APPLICATION

Vivez la grande épopée de l'Ouest et plongez dans l'ambiance du Far West. Indiens, Américains, Mexicains, Desperados : choisissez votre camp !

369 FRS
Zeus
HAVAS INTERACTIVE

Plongez-vous dans le monde de la Grèce Antique et contruisez une grande cité avec bâtiments, routes... mais pourquoi pas aussi une académie de philosophie et une école d'art dramatique ?



LE PRODUIT DU MOIS

349 FRS
MECHWARRIOR 4
MICROSOFT

An 3063. Après la guerre des Clans, vous retournez sur votre planète... que pour y trouver le chaos ! Aux commandes de robots de combat titanesques, partez à la reconquête de votre empire.
L'action de *Mechwarrior* ne vous laissera aucun répit : restaurez votre dynastie ou mourrez en héros !

■ Fans de logiciels, la Carte Microshop est faite pour vous.

AMIENS • ANGERS • AUBAGNE • AULNAY-SOUS-BOIS • AVIGNON LE PONTET • BETHUNE • BORDEAUX LE LAC • BORDEAUX MERIGNAC • BOULOGNE ST MARTIN • CAEN • CALAIS • CAMBRAI • CREIL • DOUAI • DUNKERQUE GRANDE-SYNTHE • ENGLOS • FONTENAY-SOUS-BOIS • GRENOBLE ECHIROLLES • GRENOBLE ST EGREVE • LA ROCHE SUR YON • LEERS • LE MANS LA CHAPELLE ST AUBIN • LE MANS SUD • LENS VENDIN-LE-VIEIL • LOGNES • LORIENT • LYON LIMONEST • LYON ST PRIEST • MANTES BUCHELAY • MASSY • MELUN CESSON • MONTIGNY LES CORMEILLES • MULHOUSE KINGERSHEIM • NANTES ATLANTIS • NANTES PARIDIS • NANTES REZÉ • NIMES • NOYELLES-GODAULT • ORLEANS • ORMESSON • OSNY • PAU • PLAISIR • PLAN DE CAMPAGNE • RENNES • ROANNE • RONCQ • ST BRIEUC • ST EMILION LIBOURNE • TOULOUSE PORTET S/GARONNE • TOURS • TROYES • VALENCIENNES PETITE-FORÊT • VANNES PLOEREN • VILLENEUVE D'ASCQ • VITROLLES

RASSEMBLEZ VOS TROUPES
ET FAITES VALOIR LE DROIT DU SANG.
MECHWARRIOR 4
VENGEANCE
Microsoft